

The

MYCOM ムックVOL.31

NINTENDO 64大好きマガジン

64 DREAM

ザ・ロックヨンドリーム

1999
4
最新情報満載号

定価
490円
(税込)

宮本さん
サイン入り
ポスター付き

【特集】感動をゼ
ルダの伝説
ありがとう！
宮本茂
インタビュー
時のオカリナ

実況。パワフルプロ野球6
悪魔城ドラキュラ黙示録
大乱闘スマッシュブラザーズ
牧場物語2

ポケモンナップ

POCKET MONSTERS' SNAP

ドリテクの殿堂
中とじ別冊
スペシャル

いよいよ
登場!!

ファイアーエムブレム

トラキア776

■特別
付録
ポケモン
3周年記念
シールつき

©1995, 1996, 1998 Nintendo
/ Creatures, Inc. / GAME FREAK
©1999 Nintendo
/ HAL Laboratory, Inc.

Nおよび NINTENDO 64 は任天堂の商標です。

NINTENDO 64



振動バック
対応

さらに面白くなって、
アイツが帰ってきた。

横綱を目指すだけじゃない。オリジナル力士で決め技も、イベントもグレードアップ!

本格相撲対戦&最強横綱育成ゲーム

64大相撲2

「どすこいキャンペーン2」開催!!

3/19~4/30

●「64大相撲2」発売記念スペシャルプレゼント!!

期間中、「64大相撲2」をお買い上げの皆様に抽選で下記の商品をプレゼント!! ふるって御応募ください。

A賞 ボトムアップ開発現場見学 + 東京ディズニーランド ご招待バスツアー / 10組20名様

B賞 ちゃんこ鍋セット (3人前) / 10名様 **C賞** 大相撲“番付表” / 30名様

D賞 「64大相撲2」オリジナルシール / 100名様

BOTTOM UP



「どすこいキャンペーン2」は、このお店で実施してるぞ!!



北海道

●テレビゲームランド F
ANTASY
●ボラ館 藤野店
●(株) サウンド 上磯店
●TWIN'S 千歳店
●夢工場:栄町店、新琴似店、中央店、春光店、東光店、豊岡店、浦川店、帯広西店、帯広長崎西店、帯広店、帯広南店、池田店
●おもちゃのヨシダ
●ジョイボート 本店
●BANBAN:本町店、北光店、千歳店、中島店、白糠店、西五条店、春採店、江別店、亀田港町店、菊川店、本道店、黄金町店、柏野店、新町店、鶴見店、鳥取店、東店、オタモイ店、新中野店、錦岡店、老古美店、駒場店、北野店、内浦店、札幌店、青山店、上磯店、入江店
●青森県
●ルルイエC: S館1号店、S館2号店、デルフィン
●(株) サウンド:青森中央1号店、青森東ハイパス店、むつ店、柏店、八倉店、八戸本店、十和田店、下田店
●模型倶楽部
●(株) サウンド 城東店
●ブックマト 十和田店
●BANBAN:むつ店、五所川原店、八戸東通店、藤岡店、五所川原西店、黒石店、三ツ井川青森店
●ジャスコ:下田店、黒石店、七戸店、青森店、藤岡店、柏店
●岩手県
●(株) ケンピシステムズ 盛岡アルビスセンター
●ブックマト:北上店、水沢店
●おもちゃ流通センター 二戸店
●BANBAN 高松店、大船渡店、中屋敷店、水沢店、仙北店、富吉店、北上店、花巻店
●COMGI 盛岡南サティ店
●夢の星
●ジャスコ:江釣子店、水沢店、前沢店
●宮城県
●石巻VIVRE
●キングスター 仙台店
●(株) ジャスト 白石店
●ブックマト 古川店
●BANBAN:大宮原店、多賀城店、佐佐木、石巻南店、築館店、岩手ハイパス店、フルテ大河原店
●ジャスコ:塩釜店、古川店、若柳店、新気仙沼店、仙台中山店、船岡店、多賀城店、南万店
●秋田県
●(有) ゆにこん堂
●ブックマト:能代店、秋田広面店
●おもちゃ流通センター 仁井田店
●BANBAN:大曲店、能代店、八橋店、広面店
●ジャスコ:サンラザサ本店、横手南店、御所野店、大館店、土崎港店、瀬沢店、能代店
●山形県
●ドキドキ冒険島:山形西ハイパス店、新庄店
●(株) 大沼
●ファミコンプラザ TO M
●BANBAN:米沢店、鶴岡店、西ハイパス店、天童店、酒田店、尾花沢店、長井店
●ジャスコ:山形北店、酒

田南店、新鶴岡店、赤湯店、新東根店
●福島県
●ブックマト:会津若松店、白河店
●BANBAN:泉店、郡山桑野店、会津若松店、白河店、瀬上店、小名浜店、大槻店、柳瀬店、染川店、船引店、二本松店、相馬店、喜多方店、郡山店、郡山フェスタ店、相馬店
●茨城県
●おもちゃの広場 ドラゴンキッズ
●ブックマト 下館店
●おもちゃ流通センター:下妻店、BANBAN 石岡店
●ジャスコ:下館店、下市店、笠間店、鹿嶋店、取手店、勝田店、常陸大宮店、新下妻店、神栖店、水戸店、石岡店、東海店、那珂町店、北茨城店
●栃木県
●TUTAYA 自治医大店
●パラダイス21 小山城南店
●ファミコンショップV
●三遊堂 烏山店
●ブックマト 大田原店
●BANBAN:佐野店、足利店、栃木店、西部須賀店、高根沢店
●ジャスコ:宇都宮店、駒生店、黒磯店、今市店、佐野店、小山店、栃木店
●長野県
●アピリア 飯田店
●ダイナマイト キッツ 武石店
●パルス 郡岡タース
●平安堂 塩尻店
●BANBAN:松本店、諏訪店、佐渡店、村上店、小諸店、中野店、駒ヶ根店、塩尻北店、穂高町、上田店、伊那店
●ラオックスヒナタ 須坂店
●群馬県
●(株) ケンカ堂 富岡店
●ワウム 大泉店
●おもちゃ流通センター 藤岡店
●BANBAN:伊勢崎店、館林店、渋川店、阿左美店、富岡店、安中店、前橋店
●ジャスコ 刈川店
●(株) 羽子 浦和三笠店、アム 所沢店
●ラオックス 入間店
●ファミコンショップ桃太郎 前川店、蔵前店、南浦和店
●古本市場:入間店、草加店
●おもちゃ流通センター 川口店、東川口店、春日部店
●BANBAN 埼玉店
●ジャスコ:吉川店、神保原駅前店、川口店、大宮店、八潮南店、北戸田店
●千葉県
●Fammy's 千葉西街道ビルド
●テックス 南流山店
●プラネット
●BANBAN:本更津店、八日市場店、成田店、土気店、東金店、佐原店、茂原店
●ベスト電器 長浦店TVゲームコーナー
●東京都
●ATOM キヨセ店
●TUTAYA 三軒茶屋店
●鳥谷商店 馬事公苑店
●BIG マリオ
●いすゞ
●くさくさばー
●ファミコンプラザ 清瀬店、武蔵境店
●マイト:国分寺店、ひばりヶ丘店

●メディアパル一町田店
●いすゞ
●石丸電気ゲームワン
●メディアポリス:成城店、新大塚店、府中店
●古本市場:東大和店、小平店、小金井店
●BANBAN:青柳店、花小金井店、多摩ニュータウン店
●(株) 東武百貨店 池袋店、7Fファミコンショップ
●ジャスコ:葛西店、御幸
●神奈川県
●ジャスコ 大和店
●トップボーイ:横浜須賀店、トートII 横浜須賀店、厨子店
●(株) コムロードジータショップ 溝ノ口
●すみやMUSIC.INN:横浜北平店、平塚山下店
●メディアポリス:厚木店、座間店、相模大野店、十日市場店、秦野洗沢店、日吉本町店、武蔵中原店、大和店
●BANBAN:港北ニュータウン店、仁保川店、横須賀西店
●おもちゃ流通センター 相模原店
●ジャスコ:金沢シーサイド店、駒岡店、秦野店、相模原店
●オモチャのぼしゅうや
●山梨県
●BANBAN 昭和店
●新南陽
●イズミ:小千谷店、宮内店、新津店、長岡店、新南陽店
●おもちゃ流通センター 新南陽店
●BANBAN:幸町店、柏崎店、佐渡店、村上店、吉田店、新津店、六日町店、水原店、三条店
●COMGI:新津店、吉田店、新南陽店、小出店
●ジャスコ:三条栄栄店、三条店、十日町店、上越市、新潟店、新潟東店、村上東店、長岡店、白根店、六日町店
●富山県
●三井ジョーシン(株) トルネス店
●おもちゃのベル
●BANBAN:富山南店、姫野店
●石川県
●キッズさくら:羽咋ゲーム館、羽咋ジョイフル、津幡スカル店
●ムラサキ キッズワールド 津幡店
●Fammy's:井林店、金沢のほほ
●おもちゃの国 ポニー
●ヤササキ 高浜店
●おもちゃのうす太郎と花子
●BANBAN:藤江店、金沢元町店、羽咋店、加賀店
●COMGI 加賀店
●おもちゃのいばやし
●福井県
●ピザにじおか
●ヤササキ 松岡店
●BANBAN:鯖江店、福井東店、武生店、津池店、敦賀店
●宝島大 武生店
●三重県
●FAMI-COM GP
●ファミコンキッズ
●ファミコンショップ ビーバー
●おもちゃのふーちゃん
●BANBAN:大垣店、羽島店、高山店、土岐店、中津川店、各務原店、瑞浪店、可児店、高山店
●ジャスコ:関市店、岐阜市、新御市店、大垣店
●京都府
●ニュータイプ:大將軍店、常盤店、梅津店、花園

店、尾平店、尾鷲店、富洲原店、鈴鹿ベルシティ
●滋賀県
●ハローマック:近江八幡店、長浜店、八日市店、堅田店、水口店、守山店
●BANBAN:草津店、守山店、八日市店、水口店、五箇荘店、栗東店
●ジャスコ 西大津店
●ニュータイプ:大將軍店、常盤店、梅津店、花園
●ハイパーニュータイプ:西院店、桂店
●ザウルス 桂店
●ファミザウルス:山科店、上桂店、長岡
●ドラゴンワールドクラブ 京都南店
●ピ・ドリーム
●古本市場:京都太秦店、桃山店
●TVゲームショップ キョウマール
●ハローマック:福知山店、東舞鶴店、丹後大宮店、新堀川店、黄旗店、龍岡市役所前店、西舞鶴店、おもちゃ流通センター 福知山店
●はしもとや
●ファミコンショップ ゲームネット
●BANBAN:舞鶴店、龍岡市、桂店、山科店
●ジャスコ:京都西店、洛南店、帷子の辻店
●大阪府
●トータルショップ(株) ナカヨシ 桜木店
●ファミコンショップ パーランド
●スーパーボート5
●スーパーボート8
●スーパーボート8和町店、なんば店、住之江店、とんおし
●VIDEO&GAME PU BLIC
●キングスター:羽曳野店、古川橋店、藤井寺店、チェーンストアオークワ:泉南店、尾崎店
●古本市場:東豊中店、岸和田店、泉大津店、箕面店、富田店、深井店、原山店
●ファミランド ミレニアム2000
●ハローマック:南茨木店、四條畷店、八尾豊長店、深井中町店、河内長野市、南ハイパス店、堺深草店、柳屋店、堺橋本店、美原南店、三宅三宅店、交野店、東香里店、寝屋川池田店、伊丹店、中百舌鳥店、寝屋川グリーンシティ店
●ツタヤ 東香里店
●ABC/レンド 平島店
●古本市場:豊原店、高島店、平井店、京山店、倉敷百楽町店、倉敷南南店、倉敷中島店、十日市店
●BANBAN:津山店、倉敷北店、倉敷久
●レガロ 津山店
●ジャスコ:岡山店、津山店
●ハローマック:総社、東岡山店、津山新店、岡山久世店、倉敷沖新南店、倉敷南陽店、岡山山陽店
●広島県
●ファミコンショップVIC:春日日本店、多治米店、木之庄店、新市店、松永店、尾道店、三原駅前店
●(株) フタバ図書:広島店、八木松店、東広島店(ツツ子館)、沼田店、紙屋町店、府中店、ソフトピア東ゲーム館、大竹店、宮内店、ソフトピア海田店、MEGA店、ラフォーレ店、古本市場:福山春日店、福山南店
●BANBAN:八木松店、

原台店、三田店、山本野里店
●(株) 星電社:鹿路本店、ファミコンコーナー
●BANBAN:紙屋店、魚住店、太子店、洲本店、福知山、藤原台店、和田山、網干店、西脇店、西明石店、名谷店、三木店、南武庫之荘店
●ジャスコ:加西店、岩瀬店、瀬川店、広島店、新三木店、新山崎店、新洲本店、新垂水店、新赤穂店、新土山店、川西店、猪名川店、社店、南淡路店、姫路リバーシティ、福知山店、龍野店、高砂店
●奈良県
●ハローマック:天理店、榎原神宮前店、槻井店、大和新庄店、奈良押原店、西大和店
●BANBAN:香芝店、奈良店
●ジャスコ:桜井店、生駒店、大和郡山店、田原市、奈良店、奈良南店
●和歌山県
●(株) ベリカン:湯浅店、和歌山店
●Fammy's 買取車店
●TOY&HOBBY mini
●チェーンストアオークワ:パナソニック田辺店、新宮店、田辺店、橋本町店、串本店
●ハローマック:若出店、紀伊田辺店、新宮店
●BANBAN:和歌山店、田辺店、御坊店、橋本店、ジャスコ:海南店、若出店
●鳥取県
●BANBAN:倉吉店、湖山店、米子店、吉方店、米子店、倉吉店、鳥取安長店
●ハローマック:倉吉店、米子店、倉吉店、鳥取安長店
●ベスト電器:米子店、倉吉店、鳥取千代水店
●ジャスコ:鳥取店、日吉津店
●島根県
●BANBAN:益田店、松江店、斐川店、パワースターション:浜田店
●ハローマック:松江島大前店、出雲店、島根浜田店
●ベストソフトタウン 出雲店
●ベスト電器 松江北店
●宝島大 出雲店
●ジャスコ:出雲店、平田店
●岡山県
●ファミランド
●ファミコンショップVIC:高松店、井原店、笠岡店、トイ&ホビー いは堂
●ABC/レンド 平島店
●古本市場:豊原店、高島店、平井店、京山店、倉敷百楽町店、倉敷南南店、倉敷中島店、十日市店
●BANBAN:津山店、倉敷北店、倉敷久
●レガロ 津山店
●ジャスコ:岡山店、津山店
●ハローマック:総社、東岡山店、津山新店、岡山久世店、倉敷沖新南店、倉敷南陽店、岡山山陽店
●広島県
●ファミコンショップVIC:春日日本店、多治米店、木之庄店、新市店、松永店、尾道店、三原駅前店
●(株) フタバ図書:広島店、八木松店、東広島店(ツツ子館)、沼田店、紙屋町店、府中店、ソフトピア東ゲーム館、大竹店、宮内店、ソフトピア海田店、MEGA店、ラフォーレ店、古本市場:福山春日店、福山南店
●BANBAN:八木松店、

府中店、広島店、神辺店、五日市店、三原店、祇園店、廿日市店、備前店、坂部店、府中サザンプレイス
●COMGI 本通店
●ベストソフトタウン 広島店
●ベスト電器:三原店、備前店
●BANBAN:千代ヶ崎店、本島店、前原店、戸畑店、琴塚店、安芸市、安芸市、行橋店、大井町店、柳川店、宇美店、吉井店、片桐店、徳科大前店、田川店、田川南店、津田店
●キングスター 筑紫通店
●(株) 丸和 行橋サンバル
●佐賀県
●マルコム:フルート 南
●ハイズ大前店
●ベスト電器:マルユ一、野田店
●ベストソフトタウン:佐賀店、鳥栖店
●BANBAN:伊万里市、鹿島店、唐津市、三日月店
●長崎県
●スタダ 東長崎店
●ベスト電器:長崎店TVゲームコーナー、香崎店、ベストソフトタウン 対馬店
●BANBAN:大村店、諫早市、島原市、長崎南島、朝岐店、佐々木、南島店
●熊本県
●タカヤマ 東ハイパス
●ブルー 荒尾店
●ベストビデオ 鹿本店
●ベスト電器:本道店、大矢野店、牛深店、矢野店、御船店
●ベストソフトタウン:市街店
●BANBAN:玉名店、尾ノ上店、山鹿市、宇土市、出町店、植木中央店、天草市、流通団地店、八代大村店、熊本おがわ店、熊本大津店
●大分県
●(株) キハ:大分市、別府市
●(株) ブックバー:九州大分店
●ベスト電器:C.T.おいた、TVゲームコーナー、森町店TVゲームコーナー、別府店
●BANBAN:大分市、光吉市、佐伯市、南大分市、白田市、日田市、米良ハイパス店、中津市
●宮崎県
●(株) 寿屋 日南店
●ベストビデオ:大塚店、日南店
●ベストソフトタウン:都城店、宮崎店
●BANBAN:恒久店、延岡市、日向市、日南市、住吉市、花ヶ島店、大塚市、神城店
●メデアランド アーク
●BANBAN:吉野店、加世田店、出水市、国分市、指宿市、志布志市、大田市、種子島市、鹿屋市、中山店
●沖縄県
●おもちゃ流通センター:具志川店、名護市、北谷市 (順不同)

ムコーナー、穂波店、香春市、福岡店TVゲームコーナー、門司港店
●ベストビデオ:西新市、二日市店、甘木市、大野城市、香椎市、春日市、ベストソフトタウン:戸畑店、和白市、志免市、前原市
●BANBAN:千代ヶ崎店、本島店、前原店、戸畑店、琴塚店、安芸市、安芸市、行橋店、大井町店、柳川店、宇美店、吉井店、片桐店、徳科大前店、田川店、田川南店、津田店
●キングスター 筑紫通店
●(株) 丸和 行橋サンバル
●佐賀県
●マルコム:フルート 南
●ハイズ大前店
●ベスト電器:マルユ一、野田店
●ベストソフトタウン:佐賀店、鳥栖店
●BANBAN:伊万里市、鹿島店、唐津市、三日月店
●長崎県
●スタダ 東長崎店
●ベスト電器:長崎店TVゲームコーナー、香崎店、ベストソフトタウン 対馬店
●BANBAN:大村店、諫早市、島原市、長崎南島、朝岐店、佐々木、南島店
●熊本県
●タカヤマ 東ハイパス
●ブルー 荒尾店
●ベストビデオ 鹿本店
●ベスト電器:本道店、大矢野店、牛深店、矢野店、御船店
●ベストソフトタウン:市街店
●BANBAN:玉名店、尾ノ上店、山鹿市、宇土市、出町店、植木中央店、天草市、流通団地店、八代大村店、熊本おがわ店、熊本大津店
●大分県
●(株) キハ:大分市、別府市
●(株) ブックバー:九州大分店
●ベスト電器:C.T.おいた、TVゲームコーナー、森町店TVゲームコーナー、別府店
●BANBAN:大分市、光吉市、佐伯市、南大分市、白田市、日田市、米良ハイパス店、中津市
●宮崎県
●(株) 寿屋 日南店
●ベストビデオ:大塚店、日南店
●ベストソフトタウン:都城店、宮崎店
●BANBAN:恒久店、延岡市、日向市、日南市、住吉市、花ヶ島店、大塚市、神城店
●メデアランド アーク
●BANBAN:吉野店、加世田店、出水市、国分市、指宿市、志布志市、大田市、種子島市、鹿屋市、中山店
●沖縄県
●おもちゃ流通センター:具志川店、名護市、北谷市 (順不同)

●BANBAN:大村店、諫早市、島原市、長崎南島、朝岐店、佐々木、南島店
●熊本県
●タカヤマ 東ハイパス
●ブルー 荒尾店
●ベストビデオ 鹿本店
●ベスト電器:本道店、大矢野店、牛深店、矢野店、御船店
●ベストソフトタウン:市街店
●BANBAN:玉名店、尾ノ上店、山鹿市、宇土市、出町店、植木中央店、天草市、流通団地店、八代大村店、熊本おがわ店、熊本大津店
●大分県
●(株) キハ:大分市、別府市
●(株) ブックバー:九州大分店
●ベスト電器:C.T.おいた、TVゲームコーナー、森町店TVゲームコーナー、別府店
●BANBAN:大分市、光吉市、佐伯市、南大分市、白田市、日田市、米良ハイパス店、中津市
●宮崎県
●(株) 寿屋 日南店
●ベストビデオ:大塚店、日南店
●ベストソフトタウン:都城店、宮崎店
●BANBAN:恒久店、延岡市、日向市、日南市、住吉市、花ヶ島店、大塚市、神城店
●メデアランド アーク
●BANBAN:吉野店、加世田店、出水市、国分市、指宿市、志布志市、大田市、種子島市、鹿屋市、中山店
●沖縄県
●おもちゃ流通センター:具志川店、名護市、北谷市 (順不同)

第3回 コンピュータ エンターテインメント ソフトウェア・アカデミー大賞



CESA大賞

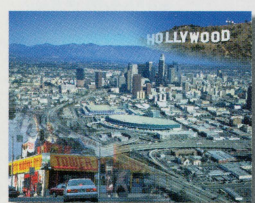
'98.1/1 ~ 12/31

あなたの一票で大賞が決まる。

CESA大賞は1998年に国内で発売されたコンピュータエンターテインメントソフトウェアの中から、みなさんの投票によって優秀作品を選定するものです。

投票者の中から、

抽選で、合計**500**名様に、プレゼント!!



海外旅行4泊6日
(ロサンゼルス)
提供：近畿日本ツーリスト株式会社

ヘア1組

出発日：4月～6月
(ゴールデンウィークを除く)
※ご希望の出発日をお取りできない場合もございます。

ノートパソコン



2名

MDウォークマン



2名

NINTENDO64

提供：任天堂株式会社



5名

PlayStation

+ PocketStation

提供：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント



5名

Dreamcast

+ ビジュアルメモリ

提供：株式会社セガ・エンタープライゼス



5名

GAME BOY COLOR

提供：任天堂株式会社



6名

WonderSwan

十専用ソフト [GUNPEY]

提供：株式会社バンダイ



20名

NEOGEO POCKET COLOR

提供：株式会社エス・エヌ・エイ



12名

その他豪華賞品

幕張プリンスホテル

ヘア宿泊券

ヘア2組

ゲームソフト・

キャラクターグッズ

437名

※当選者の発表は厳正な抽選の上、発表をもってかえさせていただきます。
※掲載の商品は、実際のものと一部異なる場合があります。

◆投票方法

[投票方法は以下の2つをご用意しました。但し、お一人様1回の投票のみ有効となります。]

専用応募ハガキで

専用応募ハガキは全国のゲームソフト販売店・コンビニエンスストアに置いてあります。
(一部店舗を除く)

インターネットで

CESA Home Page
<http://www.cesa.or.jp>
にて24時間受付

◆投票期間... 1999年2月19日～3月19日 着分有効

※専用応募ハガキの設置期間は店舗により異なる場合があります。

◆発表・授賞式... 1999年4月2日(金)

六本木ヴェルファーレ
「東京ゲームショウ'99春 後夜祭」

●CESA大賞に関するお問い合わせ先：CESA大賞事務局 TEL 03-3591-1431

東京ゲームショウ'99春

会場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1～8
開催日：3月20日(土) 10:00～19:00・21日(日) 10:00～17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会 (CESA)

前売券好評発売中

●前売券：一般...1,000円 [小学生以上]

●当日券：一般...1,200円 [小学生以下]

※3/20(土)が登校日の小学生は14:00からの入場となります。

お問い合わせ：「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL 03-3591-1421

東京ゲームショウ
'99春
会場でも
投票できる!!



◆ノミネート作品一覧 (50音順)

[ノミネートは、下記のハードに対応した作品を対象としています。]

以下の54タイトルの中から、あなたの好きな作品を**3つ**選んで、それに順位をつけて、投票してください。

- 1 R4 ～リッジレーサータイプ4～ [PS]
- 2 I.Q. FINAL [PS]
- 3 アストロノカ [PS]
- 4 ウルティマオンライン ザ・セカンドエイジ [WIN95-98]
- 5 エアガイツ [PS]
- 6 SDガンダム ジーゼネレーション [PS]
- 7 F-ZERO X [N64]
- 8 影牢～刻命館 真章～ [PS]
- 9 機動戦士ガンダム ギレンの野望 [SS]
- 10 クラッシュ・バンディーツ3 ～プツとび世界一周～ [PS]
- 11 クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～ [PS]
- 12 幻想水滸伝 II [PS]
- 13 XI [sai] [PS]
- 14 サウンドノベル・エポリューション2 かまいたちの夜 特別編 [PS]
- 15 サクラ大戦2 君、死にたもうことなかれ [SS]
- 16 実況パワフルプロ野球 '98開幕版 [PS]
- 17 私立ジャスティス学園 [PS]
- 18 SIMPLE1500シリーズ VOL.1 THE麻雀 [PS]
- 19 スーパーロボット大戦F 完結編 [SS]
- 20 スターオシャン セカンドストーリー [PS]
- 21 ストリートファイターZERO 3 [PS]
- 22 ゼノギアス [PS]
- 23 ゼルダの伝説 時のオカリナ [N64]
- 24 ソニック アドベンチャー [DC]
- 25 ダブルキャスト [PS]
- 26 玉蘭物語 [PS]
- 27 探偵神宮寺三郎 夢の終わりに [PS] [SS]
- 28 チョコボの不思議なダンジョン2 [PS]
- 29 テイルズオブファンタジア [PS]
- 30 鉄拳3 [PS]
- 31 トゥームレイダー 2 [PS]
- 32 ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～ [GB]
- 33 信長の野望 Internet [WIN95-WIN NT4.0]
- 34 バーチャファイター3tb [DC]
- 35 バイオハザード 2 [PS]
- 36 爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～ [PS]
- 37 Bust A Move [PS]
- 38 パラサイト・イヴ [PS]
- 39 ビートマニア [PS]
- 40 ビカチュウ げんきでちゅう [N64]
- 41 FIFA ROAD TO WORLD CUP 98 [PS] [N64] [WIN95]
- 42 BRAVE FENCER 武蔵伝 [PS]
- 43 ポケットモンスター ビカチュウ [GB]
- 44 ポケモンカードGB [GB]
- 45 ポケモンスタジアム [N64]
- 46 ポポロログ [PS]
- 47 街 [SS]
- 48 マリオパーティ [N64]
- 49 メタルギア ソリッド [PS]
- 50 遊戯王 デュエルモンスターズ [GB]
- 51 立体忍者活劇 天誅 [PS]
- 52 ワールドサッカー実況イングランド'98～World Cup France '98～ [PS]
- 53 ワールドスタジアム2 [PS]
- 54 YMO SELF SERVICE [WIN95-98/Mac]

[DC] (ドリームキャスト)・[GB] (ゲームボーイ)・[Mac] (Macintosh)・
[N64] (NINTENDO64)・[PS] (プレイステーション)・[SS] (セガサターン)・
[Win] (Windows95-98-NT4.0)

※掲載の商品名・マークは各社の商標及び登録商標です。

Nintendo®

NINTENDO⁶⁴



ゲームでしか味わえない感動がある。



THE LEGEND OF
ZELDA
ゼルダの伝説 時のオカリナ



11.21 sat IN STORE 6,800 yen (税別) ◆1人用 ◆3DアクションRPG ◆振動バック対応 ◆バックアップ機能付き

任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス 東京 (03) 3540-9999 / 大阪 (06) 376-3355 / 京都 (075) 525-3444 /
名古屋 (052) 586-3000 / 岡山 (086) 255-2130 / 札幌 (011) 612-4144

インターネットの任天堂ホームページ <http://www.nintendo.co.jp/>

NINTENDO⁶⁴

Nと NINTENDO⁶⁴ および 振動バック は任天堂の商標です。

©1998 Nintendo

(これは広告です)

花の芽タイムズ

春の号



**祝
初優勝!**



17日花の芽町で行われた草競馬で優勝したのはなんと初出場のバックンオー! 圧倒的な強さを見せつけ、観客を釘付けにした。早くも秋の草競馬での活躍に期待が高まっている。

花祭り便り

今年の花祭りの女神様に選ばれたのは、ケーキ屋の看板娘エリちゃん。「女神様の衣装にはずつとあこがれていました。」と喜びの声。

豆知識

「ピンクキャットミント草」花祭りで売られるこの花の名前の由来は猫がこの花の香りを好むところから。春・夏・ピンクの花が咲く。

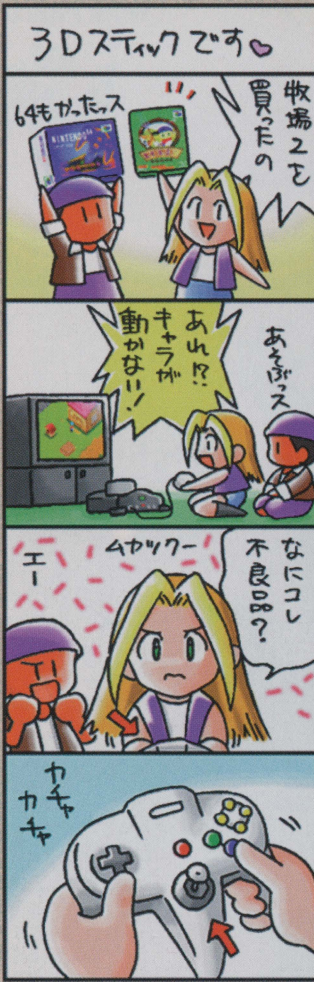
花を抱いてほほえむ女神様
ミス エリ



もうすぐ作物祭り

夏の月9日は作物祭りです!
みなさん自慢の野菜の出品をお待ちしています。

— 花の芽町町長 —



子牛無事出産!



グリーン牧場で難産の末、かわい子牛が誕生! 元気な姿にようやく一安心といった様子。



深夜に爆発騒動



昨夜未明、花の芽町の道具屋にて爆発音が響きわたった。店主であるリック氏(26)は実験が失敗したと説明している。夜中に人騒がせだと、厳重な注意をされた。普段の営業をもつと真面目にして欲しい。

我が町に想ふ

この頃、町を出ていく若者が増えていく。遂にこの町も過疎化していくのかと思うと寂しいかぎりである。だが、無限の可能性秘めた若者にとってここは狭すぎるのかもしれない。願わくばどこに行つてもここが故郷である事を忘れないで欲しい。(工芸家 サイバラ)

図書館便り

● 休館のお知らせ
夏の月一日〜十日まで
● おすすめの一冊
「工芸〜でんとうの心」

NINTENDO64用ソフト 牧場物語2



価格6,800円 発売中!
PACK IN SOFT

カッパ現る?!

月山では、池で釣りをしていたグレックさんが、ほがらかに手をふるカッパを見たとき大騒ぎしている。



画: グレックさん

ぶらグルメ旅り



花の芽の町ぶどう園のぶどう酒に太陽と大地の声を聞いた!
現在、生産数が需要に追いつかないのが残念でない。
「トレビアン」
▲、大絶賛する
グルメマン氏

ブラウン 気になるあの教育番組でおなじみのお姉さんとタ〜くん。お姉さんのミドリさんはお隣の木の芽村出身で、趣味は食べ歩き。



幻のチヨウの情報求む!



きれいな青い羽を持った、りり色オオアゲハを探しています。月山で見た人は連絡を!

今日の献立

☆ カブのクリームシチュー☆
レシピ提供者 アンナさん



NINTENDO64用ソフト 絶賛発売中!!

6,800円(税抜)
● バックアップカートリッジ
● コントローラパック対応

パッケインソフト

〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F
TEL. 03-5466-1757 (土・日・休日を除く 10:00~17:00) http://www.vis.co.jp/PIS/pitop.htm

©1999 MARUCOME / Victor Interactive Software Inc
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウェア

PACK IN SOFT



CONTENTS

総力特集

新作ソフト情報

攻略情報

連載企画

●感動をありがとう！

87 『ゼルダの伝説』宮本茂インタビュー

●毎月新聞

106 マリーガル・香山氏発言の真相を追う

●今月中とじブックで裏ワザ特集だぞ！

63 ドリテクの殿堂スペシャル[骨]

●ニンテンドウパワーでいよいよ登場！

12 ファイアーエムブレム トラキア776

16 実況パワフルプロ野球6

22 悪魔城ドラキュラ黙示録

26 ポケモンスナップ

30 パズルボブル64

38 人生ゲーム64

34 WIPEOUT 64

28 スター・ウォーズ 出撃! ログ中隊

118 SFC&GB情報局 ポケモンピンボール ビートマニアGB ほか

112 ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ

114 牧場物語2

116 超スノボキッズ

100 教えて本郷さん! N64の質問箱

106 毎月新聞

128 ドリテクの殿堂

124 それゆけマリオ親衛隊

117 カブコンファンクラブ

8 新作ソフト発売カレンダー

10 64ドリームランキング

130 64ソフトカタログ

86 NP&GB発売カレンダー

55 ロクドリエンタメ倶楽部

57 ちづるのアナログチャット64

58 ゼル夫くん

60 GUNGUN! 進め対戦ヌル軍部

79 デス仙人のゴリラでもわかるN64教室

80 トーキョー発 Game Street Journal

81 64フォーラム

82 ドリームインプレッション

84 ロクヨン大通り商店街

62 DREAM DRUNKER/中植茂久

111 ちびちびリンクの大冒険/みうらゆうま

83 ナベケンの今月の1本/渡辺健一

138 ロクヨン夢日記/中植茂久

136 読者プレゼント

137 読者アンケート

137 1月号プレゼント当選者発表

137 アン・ケイトの視点



MONOLOG <表紙の言葉>

いよいよ2月末日で、表紙人気ランキング投票の締切（急げば、まだ間に合う！）。発表は、4月号から5月号で行いたいと思っておりますので、楽しみにしていて下さい。表紙の言葉まで、読んで下さる読者は少ないみたいなので、オリジナルプレゼントが当選する確率が高いですよ。もう応募して下さった読者の皆さんからの暖かい声援には感謝、感謝。有り難うございます。

Cover Designer & CG 斉藤 浩一

GAME INDEX

●悪魔城ドラキュラ黙示録	22
●NHL BLADES OF STEEL	54
●SD飛龍の拳外伝EX	123
●王ドロボウJING(エンジェル・デビル)	122
●おねがいモンスター	52
●加藤一二三九段の将棋入門	123
●QuiQui	120
●甲子園ポケット	119
●実況パワフルプロ野球6	16
●シャドウゲイト64	44
●人生ゲーム64	38
●人生ゲーム 友達たくさんつくろうよ!	121
●スーパーボウリング	46
●スター・ウォーズ 出撃! ログ中隊	28
●超空間ナイター プロ野球キング2	48
●超スノボキッズ	116
●ディノブリーダー3~ガイヤ復活~	121
●トップギア・オーバードライブ	53
●トップギアポケット	123
●ニンテンドウオールスター!	
大乱闘スマッシュブラザーズ	112
●バーガーバーガーポケット	120
●パズルボブル64	30
●パチパチパチス郎~ニューパルサー編~	120
●ハローキティのマジカルミュージアム	120
●パワフルクンサクセス	21
●ビートマニアGB	119
●ファイアーエムブレム トラキア776	12
●プロ麻雀極GBII	123
●プロ麻雀「兵」GB	123
●牧場物語2	114
●ポケモンスナップ	26
●ポケモンピンボール	118
●女神転生外伝ラストバイブル	121
●女神転生外伝ラストバイブルII	121
●もんすたあ★レース2	122
●ラストレジオンUX	42
●64大相撲2	50
●WIPE OUT 64	34

●=N64 ●=SFC ●=GB



※一部のゲームタイトルは仮称です



N64新作ソフト 発売カレンダー



Calendar of New Release N64 Soft



General Outline

今月はこんなカンジ

64ソフトのタイトル発表・発売タイミングに異変あり!?

『ゼルダ』の発売延期が繰り返され、やきもきた日々はまだ記憶に新しい。でも、98年末に突然発表されて、1月下旬にすぐに発売された『大乱闘スマッシュブラザーズ』をはじめとして、64ソフトのタイトル発表から発売までの期間が短くなる傾向が、今後は強まりそうなのだ。

3月 月間カレンダー

64 N64 GB ゲームボーイ SFC スーファミの発売日

1 (月)	東京・京都・大阪で郵便制度発足 (1872年)
2 (火)	英フックス隊、世界初の南極大陸横断 (1958年)
3 (水)	桜田門外の変、井伊直弼暗殺 (1860年)
4 (木)	平等院鳳凰堂完成 (1053年)
5 (金)	64 パズルボブル64
6 (土)	啓蟄
7 (日)	消防記念日
8 (月)	国際婦人デー
9 (火)	日本初の記念切手発行 (1895年)
10 (水)	桓武天皇、平城京へ遷都 (710年)
11 (木)	64 悪魔城ドラキュラ黙示録 64 ビートmania GB
12 (金)	64 おはスタ やまちゃん&レイモンド 64 ドラえもんカート2 64 もんすたあ★レース2 64 甲子園ポケット 64 王ドロボウJING
13 (土)	
14 (日)	吉田茂首相「バカヤロウ」解散 (1953年)
15 (月)	64 バーガーバーガーポケット
16 (火)	三浦投針 (ウィリアム・アダムス) 来航 (1600年)
17 (水)	「日本書紀」を作り始める (681年)
18 (木)	64 64大相撲2 64 人生ゲーム64 64 トップギア・オーバードライブ 64 プロ麻雀経GBII 64 女神転生外伝ラストバイブル 64 決闘ビーストウォーズ 64 大貝獣物語2
19 (金)	64 4DREAM 5月号発売 64 ポケモンスナップ
20 (土)	
21 (日)	春分の日
22 (月)	日本初の放送電波送信 (1925年)
23 (火)	ヒトラー、首相に就任 (1933年)
24 (水)	壇の浦の合戦、平家滅亡 (1185年)
25 (木)	64 実況パワフルプロ野球6 64 パワプロクンポケット
26 (金)	64 スーパーボウリング 64 加藤一二三九段の将棋教室 64 坂田吾郎の連珠教室 64 ポケット電車2 64 QuiQui
27 (土)	X線発見のレントゲン誕生 (1845年)
28 (日)	江戸が東京と改名、遷都 (1869年)
29 (月)	日本初の普通選挙法成立 (1925年)
30 (火)	パリ・エッフェル塔完成 (1889年)
31 (水)	ニュートン没 (1727年)



Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

1 『ポケモンスナップ』の発売日が決定!

97年末のタイトル発表から数カ月間はほとんど何の新情報もなく、開発状況が気になっていた作品だけど、本誌のメット直前に発売日が3月21日に決定したことが判明。ポケモンファンにはうれしい限りだね。※P26~の本誌紹介ページでは発売日が「未定」となっています。ご了承下さい。

2 大人気PUZ『パズルボブル』の64版が3月5日に発売

この作品のように突然発表され、すぐに発売される64作品が今後は増えそう。また、すでに発表済みで発売日が未定のソフトも、ある日突然発売が決まるといふ、うれしい事態が今後は発生しそう。君がお目当ての作品の新情報が64ドリームに掲載されたら、要チェック!

3 『製品群構想』は着実に動き出しているぞ

任天堂が提案している、N64+GB、それに64DDを加えた新しい遊びの形が「製品群構想」だ。64+GBの『マリオゴルフ』や『ダビスタ』の他に、水面下で企画や製作が進んでいる作品も多いのだ。気になる64DDの発売時期の情報は、春の到来とともに舞い込んで来そう。



2月21日~3月20日

Coming Soon



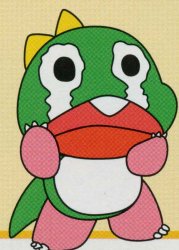
パズルボブル64

3月5日 ● 4800円



悪魔城ドラキュラ黙示録

3月11日 ● 7800円



64大相撲2

3月18日 ● 6980円



人生ゲーム64

3月19日 ● 6800円



トップギア・オーバードライブ

3月19日 ● 6980円

N64ソフト発売カレンダー

(2月10日現在)

NEW! ...新しく発表されたタイトル。◆...タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥...発売日がめでたく確定したソフト。64DD...64DD対応ソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価 格	本誌掲載ページ
3月	NEW! バズルボブル64	PUZ	タイトー	3月5日 ♥	4800円	30 132
	悪魔城 ドラキュラ黙示録	ACT	コナミ	◆3月11日 ♥	7800円	22 131
	64大相撲2	格闘ACT	ボトムアップ	◆3月18日 ♥	6980円	50 131
	人生ゲーム64	TAB	タカラ	◆3月19日 ♥	6800円	38 134
	トップギア・オーバードライブ	RAC	ケムコ	3月19日予定 ♥	6980円	53 134
	ポケモンスナップ	ETC	任天堂	◆3月21日 ♥	6800円	26 134
	実況パワフルプロ野球6	SPT	コナミ	◆3月25日 ♥	◆7800円	16 133
	NEW! スーパーボウリング	SPT	アテナ	3月26日予定 ♥	6800円	46 133
	WIPE OUT64	RAC	コナツツジャパンエンターテイメント	◆3月下旬	◆7980円	34 134
	超空間ナイタープロ野球キング2	SPT	イマジニア	◆3月予定	6800円	48 133
4・5月	NHL BLADES OF STEEL	SPT	コナミ	◆4月1日予定 ♥	◆7800円	54 133
	おねがいモンスター	SLG	ボトムアップ	◆4月9日 ♥	6980円	52 132
	シャドウゲイト64	ADV	ケムコ	◆4月28日予定 ♥	◆未定	44 131
	忍たま乱太郎チャレンジパズル64	PUZ	カルチャーブレーン	◆4月下旬	未定	- 133
	◆ラストレジオンUX	格闘ACT	ハドソン	◆5月予定	未定	42 131
春	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	SLG	クエスト	春	未定	- 132
	HYBRID HEAVEN	RPG	コナミ	春	未定	- 130
	実況G1ステイブル	SLG	コナミ	春	未定	- 132
	レブ・リミット	RAC	セタ	◆春	未定	- 134
	爆ボンバーマン2	ACT	ハドソン	春予定	未定	- 131
	PDウルトラマンバトルコレクション64	SLG	バンダイ	◆春	6800円	- 132
	新世紀エヴァンゲリオン	ACT	バンダイ・ガイナックス	春	未定	- 131
99年	マリオゴルフ64 (仮)	SPT	任天堂	99年予定	未定	- 133
	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン (仮)	格闘ACT	カルチャーブレーン	99年	未定	- 131
	ウルトラベースボール実名版64	SPT	カルチャーブレーン	99年	未定	- 133
	64ウォーズ	SLG	ハドソン	99年予定	6800円	- 132
	フライトシミュレーター (仮)	SLG	ビデオシステム	99年	未定	- 132
	TONIC TROUBLE	ACT	Ubiソフト	◆99年内	未定	- 131
未定	ウルトラドンキーコング (仮)	ACT	任天堂	未定	未定	- 130
	カービィ64 (仮)	ACT	任天堂	未定	未定	- 130
	ゴルフ (仮)	SPT	任天堂	未定	未定	- 133
	コンカーズクエスト (仮)	ACT	任天堂	未定	未定	- 130
	スター・ウォーズ 出撃! ログ中隊 (仮)	SHT	任天堂	未定	未定	28 133
	ポケモンスタジアム2 (仮)	ETC	任天堂	未定	未定	- 135
	F-ZERO X DD (仮)	RAC	任天堂	未定	未定	- 134
	キャベツ (仮)	SLG	任天堂	未定	未定	- 132
	シムシティ64	SLG	任天堂	未定	未定	- 132
	スーパーマリオ64-2 (仮)	ACT	任天堂	未定	未定	- 131
	スーパーマリオRPG2 (仮)	RPG	任天堂	未定	未定	- 130
	ゼルダの伝説DD (仮)	ACT	任天堂	未定	未定	92 131
	MOTHER 3 (仮)	RPG	任天堂	未定	未定	- 130
	ファイアーエムブレム64 (仮)	SLG	任天堂	未定	未定	- -
	マリオアーティスト サウンドメーカー (仮)	ETC	任天堂	未定	未定	- 134
	マリオアーティスト タレントメーカー (仮)	ETC	任天堂	未定	未定	- 134
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー (仮)	ETC	任天堂	未定	未定	- 134
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー (仮)	ETC	任天堂	未定	未定	- 134
	エルティル (仮)	RPG	イマジニア	未定	未定	- 130
	ズール〜魔獣使い伝説	RPG	イマジニア	未定	未定	- 130
	プロ指南麻雀「兵」	TAB	カルチャーブレーン	未定	未定	- 133
	ウィンバック	ACT	コーエー	未定	未定	- 131
	サイレントサマーストーリー	SLG	コナミ	未定	未定	- 132
	NBA IN THE ZONE2	SPT	コナミ	未定	未定	- 133
	実戦パチスロ必勝法	ETC	サミー	未定	未定	- 134
	スーパーマン	ACT	タイトー	未定	未定	- 131
	超時空要塞マクロス Another Dimension (仮)	SLG	トミー	未定	未定	- 132
	ロボットボンコッツ64 (仮)	RPG	ハドソン	未定	未定	- 130
	金田一少年の事件簿 (仮)	ADV	ハドソン	未定	未定	- 132
	テュロック2 (仮)	SHT	◆未定	未定	未定	- 133
	エクストリームG2	RAC	◆未定	◆未定	未定	- 134
	動物番長 (仮)	ETC	開発/サルブネイ(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	- 135
	巨人のドシン (仮)	ETC	開発/バラム(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	- 135



読者が選ぶN64 ドリームランキング



N64

DOKI

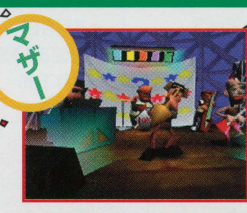
DOKI

DREAM

RANKING



読者が選ぶ期待の新作TOP20



順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	2559	2 (1)	MOTHER3 (仮)	●任天堂 ●RPG ●未定
2	2442	初	実況パワフルプロ野球6	●コナミ ●SPT ●99年3月25日
3	2264	3 (→)	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	●クエスト ●SLG ●99年春
4	1823	4 (→)	スーパーマリオ64-2 (仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
5	1653	5 (→)	スーパーマリオRPG2 (仮)	●任天堂 ●RPG ●未定
6	1367	6 (→)	牧場物語2	●バック・イン・ソフト ●SLG ●発売中
7	1034	初	マリオゴルフ64 (仮)	●任天堂 ●SPT ●99年予定
8	974	8 (→)	カービィ64 (仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
9	963	7 (1)	ポケモンスタジアム2 (仮)	●任天堂 ●ETC ●未定
10	864	9 (1)	新世紀エヴァンゲリオン	●バンダイ・ガイナックス ●ACT●99年春
11	819	10 (1)	ウィンバック	●コーエー ●ACT ●未定
12	748	初	爆ボンバーマン2	●ハドソン ●ACT ●99年春予定
13	613	18 (1)	超スノボキッズ	●アトラス ●SPT ●発売中
14	593	11 (1)	悪魔城 ドラキュラ黙示録	●コナミ ●ACT ●99年3月11日
15	529	15 (→)	ポケモンスナップ	●任天堂 ●ETC ●99年3月21日
16	520	12 (1)	ファイアーエムブレム64 (仮)	●任天堂 ●SLG ●未定
17	443	13 (1)	テュロック2 (仮)	●未定 ●SHT ●未定
18	396	19 (1)	シムシティ64	●任天堂 ●SLG ●未定
19	389	16 (1)	金田一少年の事件簿 (仮)	●ハドソン ●ADV ●未定
20	346	14 (1)	ウルトラドンキーコング (仮)	●任天堂 ●ACT ●未定

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、—は前回20位圏外のタイトル。
集計期間…12月22日～1月31日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉

『MOTHER3』初のトップ! また、3タイトルが初登場ベスト20入りだ

本誌の新作期待ランキングがはじまってから約2年間、実は『MOTHER3』の1位は初めてなのだ。最近とんと新情報が入ってこないけど、とにかく力を入れて作っている大作ゆえに、開発陣が初めて考えていたよりも、作り込みに時間がかかっているらしい。でも早くあの感動をもう一度味わいたいよね! (上にいる2人のキャラは『MOTHER2』のもの。急のため)。また『パワプロ6』が初登場2位で、その人気の高さをうかがわせている。でも上位3位の作品のPT数はわずかな差しかない。さて来月の結果はど一なる?



◆不動の人気を誇るマリオシリーズ。『マリオゴルフ64』も初登場7位だ。どうやらこの作品もGBにつながるらしいぞ



コレが売れてるN64ソフトTOP10

ブルート全店売り上げより/99年1月7日～99年2月7日

順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	665.4	—	ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
2	199.5	3 (1)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	98/11/21
3	135.0	2 (1)	マリオパーティー	98/12/18
4	73.3	—	Jリーグタクティクスサッカー	99/1/15
5	59.0	—	牧場物語2	99/2/5
6	44.5	6 (→)	がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り	98/12/23
7	41.8	4 (1)	バンジョーとカズーイの大冒険	98/12/6
8	40.6	5 (1)	ポケモンスタジアム	98/8/1
9	34.9	8 (1)	ぬし釣り64	98/11/27
10	33.4	1 (1)	ピカチュウばんきでちゅう	98/12/12

※ポイント数は売り上げ結果をもとに換算。売り上げ状況の目安にして下さい

PICK UP!

ぬし釣り64



かんそう ロープレ しゅじんこう とうじょう
元祖釣りRPG。主人公が6人登場。
それぞれのぬしを釣る旅に出る。
各キャラ全てのぬしを釣ると…
かんが あつとうてき こんやうせしゅう
画面も圧倒的にきれい。昆虫採集
など、釣り以外の要素も楽しいぞ。

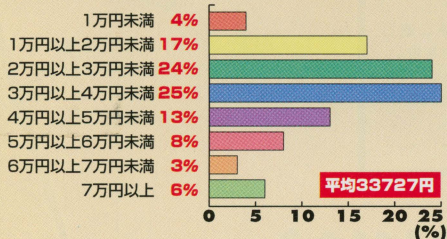


99年気になるお年玉ランキングTOP10&20

3月号読者アンケートより／1月31日まで到着分

お年玉の総額はいくらだった？

順位	PT	金額
1	219	3万円以上3万5千円未満
2	179	2万円以上2万5千円未満
3	172	2万5千円以上3万円未満
4	142	3万5千円以上4万円未満
5	130	1万5千円以上2万円未満
6	115	1万円以上1万5千円未満
7	106	4万5千円以上5万円未満
8	83	4万円以上4万5千円未満
9	75	5万円以上5万5千円未満
10	59	1万円未満



お年玉で買ったものを教えて！

順位	PT	買ったもの
1	472	ゲームソフト
2	205	特になし(貯金など)
3	135	本・雑誌類
4	130	ゲームボーイカラー本体
5	84	音楽CD
6	42	NINTENDO64本体
7	40	洋服類
8	39	ゲーム周辺機器(コントローラなど)
9	29	MDステレオ・ウォークマン
10	25	プレイステーション本体
11	24	ポケモンカード
12	18	おもちゃ類
13	14	ドリームキャスト本体
14	12	プラモデル
15	11	ポケモングッズ各種
16	10	文具類
16	10	スポーツ用品
18	9	福袋
19	8	生活費
20	6	エアガン

去年よりも平均総額アップ！

昨年4月号本誌のお年玉ランキングに比べると、お年玉の平均総額はちよびり増えているぞ(昨年は33580円)。本誌を読んでくれるみんなの年齢層が、去年よりも1年分上がったことが、平均総額アップの理由かもね。ちなみにもらえなかった人は、お年玉をあげた人も含めて全体の約2割。この割合も去年より少々増えています。

お年玉で買ったN64ソフト

順位	PT	タイトル
1	227	大乱闘スマッシュブラザーズ
2	119	マリオパーティ
3	116	ゼルダの伝説 時のオカリナ
4	44	がんばれゴエモン〜でてる連中おバてんこ盛り
5	32	ピカチュウげんきでちゅう
6	24	めし釣り64
7	22	新日本プロレスリング闘魂炎導2
8	16	バンジョーとカズーイの大冒険
9	12	ゴールデンアイ007
10	9	ゲッターラブ!!

◆買ったソフトのうち約8割は64ソフト、GB・その他のソフトが各1割という結果でした



グラフィックが良かった&シナリオが良かったゲームTOP20

1月号・2月号読者アンケートより

グラフィックが良かったソフト

順位	PT	タイトル	機種
1	604	ゼルダの伝説 時のオカリナ	N64
2	197	スーパーマリオ64	N64
3	159	ヨッシーストーリー	N64
4	116	ファイナルファンタジーVII	PS
5	76	スーパードンキーコング3	SFC
6	72	スターフォックス64	N64
7	68	ポケモンスタジアム	N64
8	66	1080°スノーボーディング	N64
9	60	マリオカート64	N64
10	35	ウェーブレース64	N64
11	32	F-ZERO X	N64
12	30	がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり	N64
13	23	ゴールデンアイ007	N64
14	21	バイオハザード2	PS
15	19	ディディーコンクレーシング	N64
16	14	時空戦士テュロック	N64
17	13	パラサイト・イブ	PS
18	12	ワンダープロジェクトJ2	N64
18	12	実況パワフルプロ野球5	N64
20	11	めし釣り64	N64

シナリオが良かったソフト

順位	PT	タイトル	機種
1	816	ゼルダの伝説 時のオカリナ	N64
2	121	MOTHER2	SFC
3	85	スーパーマリオ64	N64
4	57	スターフォックス64	N64
5	52	ファイナルファンタジーVII	PS
6	49	ワンダープロジェクトJ2	N64
7	43	ゴールデンアイ007	N64
8	42	ドラゴンクエストVI	SFC
9	37	ヨッシーストーリー	N64
10	34	ポケットモンスター(緑・赤・青)	GB
11	33	クロノトリガー	SFC
12	32	タクティクスオウガ	SFC
13	31	ドラゴンクエストIII	SFC
13	31	ファイナルファンタジーVI	SFC
15	30	ドラゴンクエストV	SFC
16	21	ファイナルファンタジー(シリーズ)	SFC他
17	18	ファイアーエムブレム〜聖戦の系譜	SFC
17	18	マリオパーティ	N64
19	17	がんばれゴエモン〜でてる連中おバてんこ盛り	N64
20	16	ドラゴンクエスト(シリーズ)	SFC他

『ゼルダ』を超えるソフトはいつ出る？

グラフィック(画像)・シナリオ(物語)とも『ゼルダ』がダントツの1位。20世紀最後の名作!!...と言いたいところけど、それを上回る秀作がN64で発売されることを願ってやまないね。左ページの読者の期待ランキングで今月みごと1位になった『MOTHER3』が、その作品になるのでは...とわくわくする今日この頃。



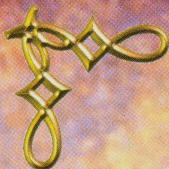
◆確かに『ゼルダ』はすごかった。待った方がいいがありました。開発中の続編にもすこ期待がかかっているね



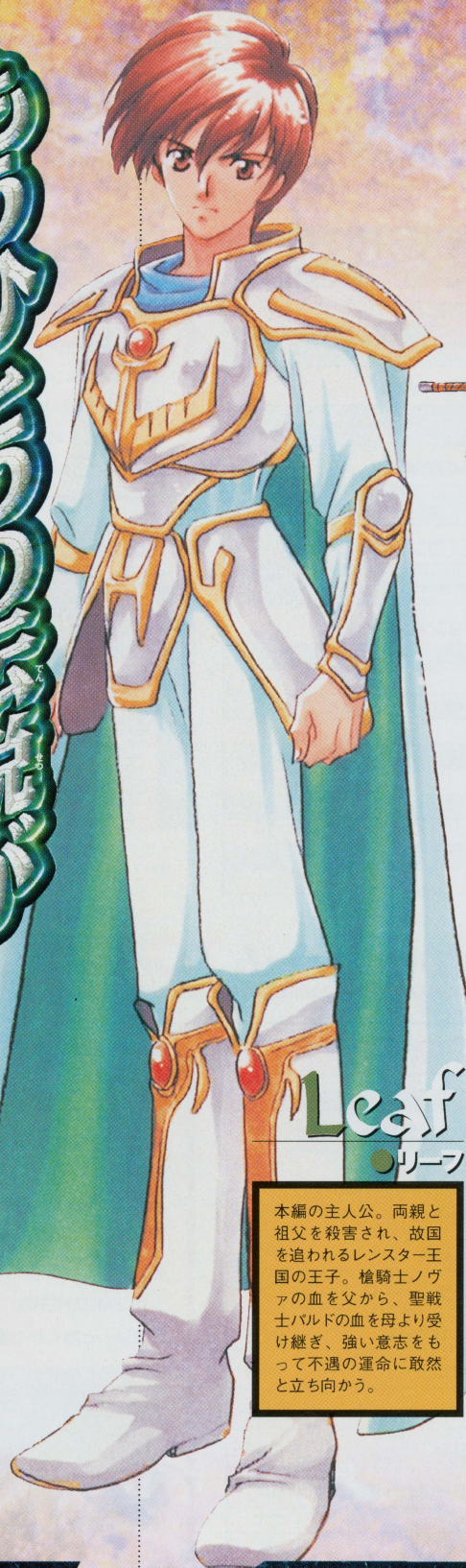
◆『マザー2』をやった感動しなかった人は人間じゃない(言いすぎ)。『3』も素晴らしい物語になりそう



先月、このページでもお知らせした『ゼルダ』関係の詳しい読者投票ランキングは98・99Pに掲載してよ。



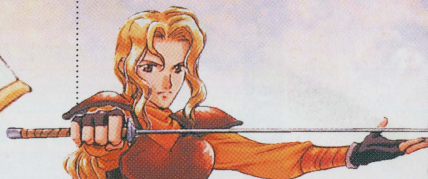
もうひとつの伝説が 新たな戦いの幕を開ける



Leaf
●リフ

本編の主人公。両親と祖父を殺害され、故国を追われるレンスター王国の王子。槍騎士ノヴァの血を父から、聖戦士バルドの血を母より受け継ぎ、強い意志をもって不遇の運命に敢然と立ち向かう。

待望の「ファイアーエムブレム」最新作をやっと紹介できる日が来た。まずは、今回の物語とキャラクターを紹介しよう。待ちに待ったファンみなさんの予想は当たっただろうか？今回紹介するのはNP書き換えのSFC版。ソフトカレンダーにはN64版のラインナップもされているので、1999年は『ファイアーエムブレム』の新たな元年となりそうな予感がする。



Avell

●エーヴェル

フィアナ村の女領主で義勇軍の指導者のマーシナリー。3年前帝国軍に追われたリーフを救い、彼らを援助し、今ではもっとも力強い味方でもある。



Nanna

●ナンナ

ノディオン王国のラケシスの娘。フィンの娘として素性を隠しているも、まぎれもなく王族の気品を放ち、周囲のものの目を引く。剣と杖を巧みに操るトルバドール。



タイトル	ファイアーエムブレム・トラキア776(仮)
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用
備考	NP書き換え

System | 新しくなったシステム

システムは従来通り、ひとつのマップを攻略していくシナリオキャンペーン方式で、プレイヤーによる進め方次第でマップ数が変わる可変シナリオになっている。新しい要素として「敵を捕まえる・解放する」「仲間を戦場から助ける」など一定の条

件を満たせば可能になる要素が増えたり、各ユニットの連携プレーが威力を発揮するようになった。また、「軍師」という新ユニットが追加。マップ全体の味方ユニットに対し、回避率や命中率をあげることができるようになった。

ファイアーエムブレム

History

ファイアーエムブレムの歴史

シミュレーションRPGの元祖となった「ファイアーエムブレム」。現在発売されているものをここに紹介しよう。機会があったらぜひプレイしてほしい。

ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣

FC / 1990年発売



記念すべき最初のタイトル。荘厳なCMを覚えている方も多かったろう。

ファイアーエムブレム 外伝

FC / 1991年発売



外伝と呼ばれるタイトル。前作よりさらに熱中度があがっている。

ファイアーエムブレム 紋章の謎

SFC / 1993年発売



「暗黒竜」とその続編をプレイできる。現在N.P.で書き換え可能。

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

SFC / 1996年発売



親子2代にわたる壮大なストーリー。現在N.P.で書き換え可能。

Othin

●オーシン

フィアナ義勇軍の一員でアックスファイター。単純でケンカっぱやい性格だが、根が明るく義勇軍のムードメーカー。

Tania

●タニア

ダグダの娘でハンター。荒くれ者たちに囲まれて育ったせいか、口が悪く男勝り。オーシンとは子供っぽい争いをしているが……。

Marrita

●マリータ

エーヴェルの養女。勝ち気な性格でソードファイターとしてエーヴェルのように強くなることを願い、日々剣の修行に励んでいる。

Dagda

●ダグダ

もともとは紫竜山の山賊団のボスだったが、エーヴェルに会い改心し、今は部下とともにまじめに働く。気概あるウォーリアー。

Story | 物語の行方

ものがたり ぜんさく せいせん けいふ ほんかん
物語は前作「聖戦の系譜」を補完するものになっていて、前作を遊んでいたユーザーはより楽しめるシナリオになりそうだ（詳しい物語紹介は次ページを）。だが、ゲームシステムは前々作「紋章の謎」に近い物になるということで、叙情的ストーリー性と知的シミュレーション性の両面からパワーアップしたものになるとのことだ。

Fin

●フィン

レンスター家に仕える忠臣。リーフを守ることとレンスター王国の復興だけを悲願に戦い続ける。ランスナイトとしての名声は大陸に轟いている。

リ・ト・ラキア776

(仮)



ファイアーエムブレム・ドラキア776



S T O R Y

物語と概要

今回の物語は前述した通り、SFC版『聖戦の系譜』の物語を補完するものとして位置づけられている。もちろん、前作を知らなくてもプレイできるようにはなっているが、ここは是非『聖戦の系譜』をプレイしておくことをお勧めする。

Fire Emblem

序文

ユグドラ大陸において、十二戦士が伝説となったころ
大陸全土に及ぶ大乱が勃発した
イザークに端を発したこの騒乱は、
ヴェルダンやアグストリアへと飛び火し
やがて世代を超えた壮絶な戦へと発展した

「聖戦の系譜」より

『聖戦の系譜』でもそうだったが、『ファイアーエムブレム』はとて大きな国家間で繰り広げられる戦国絵巻だ。『聖戦の系譜』では、王国と名の付く国家はトラキア王国、レンスター王国をはじめ、9カ国も登場し、その国家間で戦ったり、友好を結んだり、とても

複雑に入り組んでいた。今回の物語ではどういった国家間の利害があるかは、まだ不明だが、登場人物が『聖戦の系譜』に登場している以上、上にあげた国家も登場すると思われる。とにかく情報はまだまだ少ない。正しい情報が出るまでしばし待たれよ。

Introduction

セリスが、オィフェと一握りの家臣とともにイザークの村里ティルナノグに身を潜めている頃、イード砂漠で両親を失った幼いリーフの身辺に新たな惨劇が襲いかかった。
祖父カルフ王の死、レンスター落城……
全てはトラキア王トラバントの仕業にうつるが……

レンスター落城の際、リーフはフィンに抱えられラケシス、ナンナとともに間一髪脱出。
その後、アルスター城、自由都市フレスト、ターラ、そして開拓村フィアナへとたどりつく。
そこで様々な出会い、援助、友情を経験し、リーフは少しずつ大人へと成長してゆく。
そして13年の歳月が流れ、リーフにとっての「聖戦」がいま始まろうとしていた。

ゲームは歴776年2月、リーフ15歳。
トラキア半島東部海岸州にある開拓村フィアナからスタートする。

物語の主人公リーフとフィンとは

今回の『トラキア776』での主人公リーフは、『聖戦の系譜』にも登場した人物。物語の後半から登場し、プリンスという品種で、お坊ちゃん的なイメージがあったが、今回はどのように登場し、どのようなドラマを持っているのだろうか？

リーフ

リーフ	年齢	29
武器	ラング	154
LV	30 (0)	1-1
SP	66/66	55

Fighting Skill	Possession Item
力強い 27	カルフの剣 50
まじろく 9	カルフの剣 34E
力強い 27	カルフの剣 42
すばやさ 24	リガバの杖 50
うんゆき 13	リガバの杖 47
しゅりやう 27	
おぼろげな 11	

フィン

フィン	年齢	40
武器	ラング	120
LV	30 (0)	1-1
SP	55/55	45

Fighting Skill	Possession Item
力強い 25	カルフの杖 50
まじろく 2	カルフの杖 44E
力強い 20	カルフの杖 50
すばやさ 22	
うんゆき 25	
しゅりやう 23	
おぼろげな 4	

リーフとフィンは『聖戦の系譜』でも人気が高かったキャラクターだけに、プレイしたユーザーなら覚えている人も多いだろう。第1部最終章で倒された父キュアンと

母エスリンのあだを討つことと、レンスター王国復興の目的は『聖戦の系譜』では、完全成就とは言えなかったが、今回の『トラキア776』では、どうなるだろうか？

ナンナ

ナンナ	年齢	36
武器	ラング	144
LV	30 (0)	1-1
SP	52/52	72

Fighting Skill	Possession Item
力強い 24	カルフの杖 10
まじろく 6	カルフの杖 30
力強い 22	リガバの杖 15
すばやさ 24	リガバの杖 9
うんゆき 30	リガバの杖 42E
しゅりやう 23	
おぼろげな 6	



彼女もまた『聖戦の系譜』に登場した人物。今回はどう関わってくるのか？

一同が勢揃いしたマップがまたあるのだろうか（画面は『聖戦の系譜』）

ファイアーエムブレムはというゲームなのか!?

Fire Emblem

まだ体験したことのないユーザーも多いと思う。ここでは簡単にゲームを紹介しよう

1

キャンペーンシナリオ

ゲームは1マップをクリアしていくキャンペーン方式と呼ばれているもの。今では当たり前だが、この元祖を作ったコンシューマゲームと違ってもらっているだろう。



← 1つのマップの攻略の仕方はプレイヤー次第

2

ドラマ性とキャラクター

ユニットが駒ではなく、人間として描かれている所に『エムブレム』の強烈なドラマ性がある。そのキャラクターの背負う物語ひとつひとつがしっかりと出てくるのだ。



← どのキャラをとっても印象深い思い出がある

Fire Emblem 実際のゲームの流れに沿って紹介しよう

1

ユニット出撃・マップ確認

マップが始まると、そのマップに出撃するユニットを編成し、配置する。全体マップを確認して敵の配置や地形の配置などを確認できる。じっくり作戦も練られるのだ。



← 全体マップを出しながら画面移動もできた

2

ユニット移動

続いて出撃したユニットをどこに敵にぶつけるか、どう守るかを考えながら移動。地形効果や支援効果を考えながら敵ユニットに接近し戦闘を仕掛けていくのだ。



← ユニットの移動によって移動能力も異なる

3

戦闘

指定した敵ユニットに対して戦闘を仕掛ける。戦いに応じて経験値がもらえて、レベルアップしたりする。HPつきてしまうとそのキャラは復活しない限り死亡。



← 敵の能力を考慮しながら戦闘を仕掛けていく

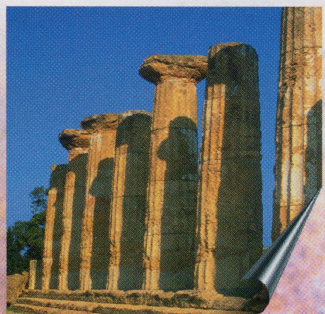
4

敵殲滅

そのマップに与えられた勝利条件をクリアすることでマップは終了。次のマップに移っていく。(画面はすべて『聖戦の系譜』のものを使っています)



← 敵を全滅させるだけがクリア条件ではない



Fire Emblem

トリアキア776 そしてN64へ

ついに発表になった待望の『エムブレム』最新作。待たされたファンのみんなの予想は当たっていただろうか？今回はNP書き換えというSFC版での発売になるが、その先にはN64版の発売も控えている。物語がどうリンクしていくかは不明だが、ますます『エムブレム』の世界が広がるのであろうと期待している。今後も情報が出次第、随時紹介していくので楽しみに。



← 早く続報が待たれるところだ

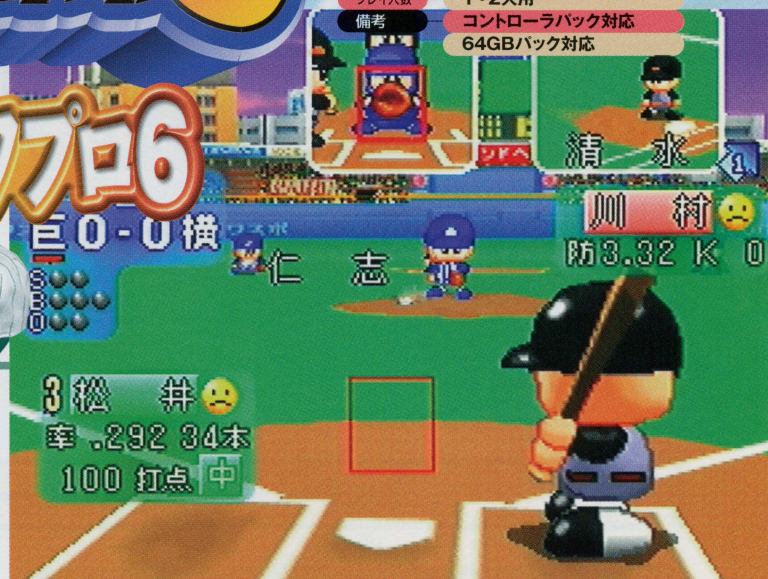
実況パワフルプロ野球6

タイトル	実況パワフルプロ野球6
発売元	コナミ
発売日	3月25日
価格	7800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1~2人用
備考	コントローラバック対応 64GB/バック対応

野球ができる喜びをパワプロ6で堪能してください

この号が出ている頃にはプロ野球もそろそろオープン戦にはいろうかという頃だろう。お待たせしました。パワプロも発売日決定です!! 実際のペナント開幕に合わせて発売してくれるのはいい

やね。これで公私ともに野球三昧。しかも今回のサクセスも超楽しいときた。先月情報なかった分、今回はたっぷりお届けします。GB版「パワプロクンポケット」情報もあるよ。



野球するならこれしかない!! 極めつけの最新進化だ

1 Mode

新たなモードも追加!! 64GBパックも対応する

どれでプレイしても楽しい限り。特に新モード「ホームラン競争」はハマリ度抜群。いろんな選手で試してみようぜ。

「ホームラン競争」が新たに追加された

今回新たに加わったこのモード。PS版では搭載されていたが、大幅にパワーアップされて登場だ。選手1人で打てるモードや、3人で打てるモードもあり、記録が残せるぞ。



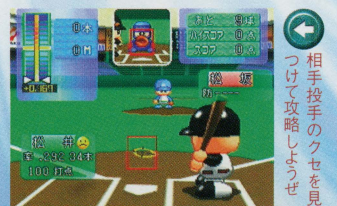
「ペナント」に「ドラマティックペナント」が追加

今回の目玉はコレ。どーすでいかは、後のページを見てもらうとして、なんとと言ってもペナント中に選手が育っていくという要素が追加されたんだ。これはいいですよ。



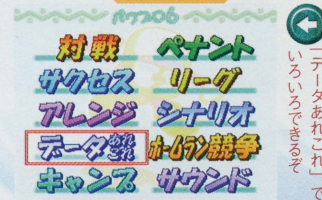
「キャンプ」モードで対戦投手を選べるようになった

地味なようだけど、これとってもうれしいことなんだ。打撃練習の時に対戦投手を実在投手から選べるってことは、その投手の攻略法を見つけれらるってことだもんね。



64GBパックorパスワードでGBからN64へ

3/25日に発売予定のGB「パワプロクンポケット」で作成した選手が、パスワードか64GBパックで、この「パワプロ6」に移動して使うことができるようになるんだ。



西武、松坂も登録!!ベンチ入り選手数もUP

99年の新人選手ももちろん登録済み。君の使い方が次第で大きく成長するかもしれない金の卵たちなんだ。



あの大層新人選手を早くも操作可能

試合出場選手数が3人増えた

試合出場選手が投手1人、野手2人が増えた。いわゆるオフになる選手が少なくなったってこと。これはペナントモードではすいぶん助かるようになりそうぞ。

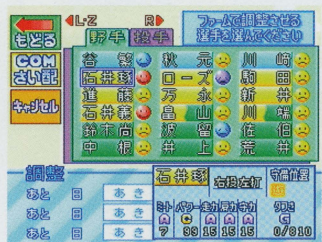


ベンチの通り試合出場選手が増えています

ペナントでは大助かりになるはずだ

ベンチ入り人数が可変する

ドラマティックペナントなどで、ファーム調整を命じた選手がいたりすると、ベンチ入り選手が固定の数ではなくなる場合がある。これまたリアルな感じがするでしょ。そーいう選手が増えちゃうと大変なことになりそうだけど、そこをやりくりできれば、君も名監督ってわけだ。



ケガの場合はファームで調整するのが一番だよ。ゆっくり休めよ

調子による選手能力が無効化される

従来は選手のご調子、不調の時は、パワーやミートカーソルだけに影響があったんだけど、今回は絶対不調時には「チャンス○」であった選手からそれが消えたり、逆に絶対好調時にはマイナス要素である「左投手×」などが消えたりするようになったんだ。これも地味だけどよりリアルになったよね。



これで調子の善し悪しがさらに大きく影響してくるぞ

新人選手も登録済み!! 99年最新データでプレイ

西武、松坂や中田、福留など期待の大型新人がすでに登録済み。未知数の力を持ちながらも期待通りの活躍をしてくれそうな面々だ。後は君の操作しだいってこと。



西武、松坂の剛速球は見物になりそう

これで夢の対決が実現できそう

さらに細かくリアルになる野球

その他、目には見えないものの、細かくい、部分で進化を遂げた「ハワプロ6」。その詳細を明らかにしよう。



ここまでの進化、それだけハワプロ6

速球の強化

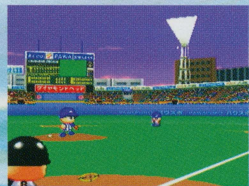
ストレートの威力が増した。もう見せ球とは言わせないぞ。

変化球

シュート、シンカーの横変化を軽減し、若干の弱体化をはかっている。これで打ちやすくなるかも。

打撃時に表示物クリア

打った瞬間に画面表示物が消えるので、打球の飛んだ方向などがわかりやすくなった。



ゴロなんかの場合でも便利だ

引っ張りの強化

早めに打球を読んで振り出せば、その分引っ張りの威力が増す。

盗塁目押しスタートの有利

今回からは目押し盗塁スタートの方が早くスタートをきれるようになっている。

演出の強化

ロージックバックを置いた時に煙りが出たり、演出面もかなり強化されている。



土煙のたちたが妙にリアルでおもしろい

ミートカーソル打ちの強化

強振よりヒットがでやすくなり、HRも出やすくなった。

エラーバリエーションの増加

エラーの仕方がよりリアルに、様々なバリエーションが追加されている。

守備シフトの影響

今回は「バント」守備などが一瞬ではなくなり、選手の能力差によるタイムラグができる。



これでバントもしやすくなるかも

失投

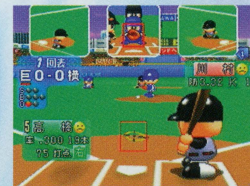
今回はただ変化がしなかったりする失投もある。

ケガについて

スライディングや野手の横へ飛びなどでもケガをするようになった。治療でも治らないと選手交代に。

ミートカーソルの影響

特殊能力によるミートカーソルの大きさの変化などで画面でわかるようになっている。



特殊能力を持つ選手はカーソルが大きくなるぞ

大きく変わったサクセス大学生編!!

大学生活は恋に野球にバイトもある!! 成績優秀なら逆指名も。たくさんプレイして選手を育ててみよう。



お金の要素が
登場する
サクセスだ

1 選べる大学教は…

下の写真を見てもらおうとわかるけど、どうやら選べる大学数は複数のようだ。でもどうやって選べるようになるのかな?



最初にはバ
ワフル大学だ

2 選手を作成

従来通り、名前、ポジション、顔を選択する。今回は、自称や趣味がなくなっちゃったのはちょっと残念かな。



投手は投げ方も選
でる

3 画面表示はこんな感じに

画面も従来通りのアイコン方式。選べるアイコンが多少変わっているが、楽しむことができるぞ。



これは投手のサクセ
ス画面だ

メインアイコン

基本はこのアイコンから選択。投手、野手ともに同じ物だぞ。



- 練習** 各練習アイコンへ移動。能力アップはここからだ。
- 生活** 休む、遊ぶ、バイトなどを選択するにはここからだ。
- 相談** 監督やチームメイトなどへの相談はここからだ。
- 能力をあげる** マニュアル育成の場合はここで能力アップをする。
- チームメイトの能力** チームメイトの能力を見ることができるぞ。
- データ** 自分のデータや評判をみることができるんだ。

練習アイコン

練習は投手、野手によって多少異なる。選手の成長は君の練習次第ってことだ。

投手



投手は体力づくりの他に、変化球やコントロールなどの練習ができるぞ

雑用	雑用をするのだ	ノック	守備も鍛えよう
ランニング	走って鍛えよう	変化球	好きな変化球を
遠投	遠投で肩を鍛えよう	ストレッチ	体をほぐそう
投げ込み	コントロールアップ	ポジティブシンキング	プラス思考だ

野手



野手は総合的に鍛えないといけない選手を作ることはできないぞ

雑用	雑用をするのだ	ノック	守備も鍛えよう
ランニング	走って鍛えよう	スプリント	俊敏になろうよ
腕立て伏せ	筋力アップはこれ	ストレッチ	体をほぐそう
素振り	技術も筋力も	ポジティブシンキング	プラス思考だ

生活アイコン

生活のいろんなことを選んだ。今回は新要素バイトもあるんだ。



今回は遊ぶとお金がかかっちゃうので、遊ぶときに注意

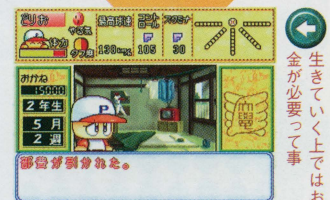
休みます	休養します	バイト	お金を稼ぎます。もしかしたらとんでもないバイトもあるかも。
遊びます	遊んでヤル気アップ		

新しく追加された特殊能力

- 野手**
 - 満塁男 満塁時にパワーヒッター相当の能力がつく
 - 初球 1ストライクまで能力アップ
 - 投手
 - 尻上がり 先発時、立ち上がりが悪く3回から能力アップ。→先発時6回以降に能力アップ
 - スロースターター 立ち上がりが悪い
 - 四球出しやすい 3ボール後、はずしやすくなる

新要素「お金」の使い方はどーするの?

今回から加わった新しい要素、「お金」。生活していく上では絶対必要なんだけど、この使い方がとってもリアルでちょっといい感じ。お金ともうまくつきあおう?!



支出

家賃・光熱費・部費

これはほぼ固定でひかれます。が……家賃が値上がりしたりするとこも……

合宿・コンパなど

遊ぶお金ですな。合宿はお金によって違う場所を選択できるんだ。

収入

仕送り

本当に助かります。故郷のお父さん、お母さんありがとう。

バイト

遊ぶ金ほしさ……いや、生活に困って働く場合もあるかも。

相談アイコン

困ったときは人に相談だ。



マイナス要素がついてしまったり、
ヤル気がなくなったりして困った
ときは、いろんな人に相談してみ
るのも手だ。もしかしたらいいこ
とあるかもしれないしね。今回は
お母さんにも相談できるぞ。

能力上げチームメイトの能力アイコン

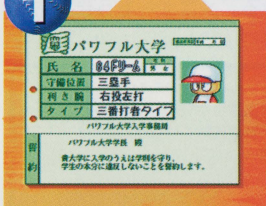


自分の能力アップは
自分で決めよう

チームメイトの能力
も見られるぞ。

それでは先取りサクセス大学生編を体験してみよう

1 64ドリームで登録



まずは野手として登
録しました

2 マネージャーが入部



1年後には女子マネ
が入部です

3 ライバル伊狩登場



出ました。今回もラ
イバルです

4 仕送りが届いたぞ



これがないと本当に
困るのだ

5 練習にはげもう<投手編>

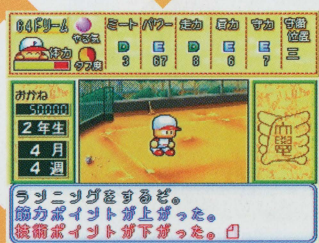
投手を育てるなら、まずは
覚えたい変化球を決めること。
それを覚えたら、コントロールを
鍛えて、直球スピードを整えれば、
後は実戦あるのみ。あとは忘れが
ちだが、守備もあげておきたいと
ころだ。先発型かリリーフ型にす
るかも大きく育て方がかわって
くるから注意しよう。



最初は体力を作った程度スタミ
ナをあげておくのが○だ

6 練習にはげもう<野手編>

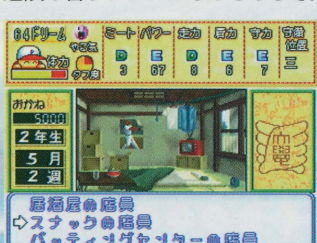
野手も基本は同じ。体力
をつけたら、パワータイプにする
のか、そうでないのかを決めて、
ポジション別に考えて育ててい
った方がいいぞ。おすすめはマニ
ュアル育成。欲しい能力を自分で決
めながら育てられるからね。ムダ
な練習もしなくてすむし。がんば
ってマニュアルで育ててみよう。



やはり基本は体力。しっかり走り込
んでタフ度をあげておこう

7 バイトもはげもう

普通に生活していれば、
バイトをしなくてもお金に困るこ
とはないだろう。ただし、病気が
ちで通院したり、遊んだりするこ
とにお金がかかるので、こうい
ったことに使う場合はバイトは必須
と言えるだろう。中にはとんでも
なくお金がもらえるものもあるが、
危険な香りブンブンなものもあるぞ。



とりえず無難なバイトで地味に稼い
でいったほうがいいのかもね

とにかくイベント目白押し!!この後どーなるの

先輩



先輩との折り合いも
大変なんだな

母上京



なんと母上京。なん
か疲れそう

告白



ついに自分から告白
できるぞ

スカウトだ



この人に評価しても
らわないと

コンパ



合コンですよ。合コ
ン、燃えますな

ドラフト指名



ついにプロに指名が。
緊張の一瞬だ

ドラマティックペナントモードがペナントを変える

ついにペナントはここまで進化した。究極のペナントモードを楽しむならこれだ。

なんと今も今回の最大の楽しみはこのドラマティックペナントだ。ペナント中の成績で選手が成長したり、キャンプがあったりと実際のプロ野球さながらにペナントを楽しむことができるんだ。今

1 キャンプ

シーズン前にキャンプイン。ここで選手をさらに成長させることができるんだ。しかも選べる育成メニューはサクセスとは違ったプロさながらの項目ばかりだぞ。



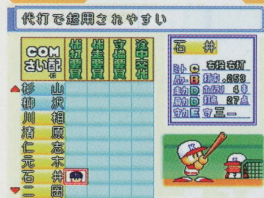
練習メニューもプロさながらのメニューだ。



5スキルにわけて練習ができるぞ。

2 COMPさい配

これはCOMPが決める場合の部分を決定するところだ。詳しいことは来月号で紹介するぞ。



実はまださわれないのでした。

戦略

代打や代走要員を決めて行くぞ



ここで代打要員を決めるぞ。

回はほんのさわり程度だが、キャンプをメインに紹介していこう。このキャンプがマジですごい。ある意味、今までのパワプロを越えた最大の要素と言っても過言ではないはず。さあ、じっくり見てくれ。

投球練習

実戦さながらの投球練習は選べる項目が一番多い。投手王国を目指すならしっかりメニューを組もう。

- シャドウピッチング
- 投げ込み (速球)
- 投げ込み (制球) ● 実戦投げ込み
- 投球フォームチェック
- 投球フォームチェンジ
- 200球投げ込み ● 牽制
- 各種変化球

走塁練習

基本の体力アップならここかな。地獄の階段昇りならぬ、坂道ダッシュなんてあるんだ。

- ベースランニング
- 坂道ダッシュ
- ダッシュ
- 盗塁

3 ペナントスタート



ファームでの調整

ケガの選手はファームで調整することができるぞ。

ペナント中でも能力UP

いい成績を残せば能力アップだ。



がんばって結果を出そう。



開幕前にキャンプができるんだ。

打撃練習

打撃練習は打者だけではなく、投手などと一緒に練習もあるぞ。しっかりメニューを決めよう。

- 素振り ● ティーバッティング
- フリー打撃 ● シート打撃
- ケース打撃 ● ビジョントレーニング
- 打撃フォームチェック
- 打撃フォームチェンジ
- 流し打ち ● バント練習
- 右から両打ち ● 特打

特別練習

こちらは選手の体を考えた練習メニュー。ストレッチやブルなんてのが用意されているぞ。

- 走り込み ● 投手強化ランニング
- ウェイトトレーニング ● ストレッチ
- ブール ● 長距離走
- マッサージ ● PNF



ここで選手の能力アップだ。

守備練習

守備も外野、内野の連携練習などができる。メニューをうまく合わせて調整してみよう。

- キャッチボール ● 遠投
- ノック ● 投手守備
- 投内連携 ● バント処理
- 投捕内連携 ● 特守

基礎練習

なんとここでの注目は、「焼き肉」だ。これなら選手のヤル気も大きくアップしちゃうかもね。

- 焼き肉
- 投捕内連携学習
- リード学習

本当に大きい進化をとげた「6」

サクセスモードの充実ぶりは毎回の事ながらすごいと思うが、何しろ驚いたのはドラマティックペナントだ。キャンプの実戦さながらの練習や、ケガなどによる選手交代など、実際のプロ野球を見ているように楽しめる。そして誰も待ちこがれていた、ペナント中での成長という要素。設定されたデータだけではなく、野球が実感できるという点で大きく評価したい。サクセスで作り上げた選手達をペナントの戦いの中でさらに成長させることができるという、まさにドラマティックなモードだ。

GB「パワプロコンボケット」のデータも使用できるという点もうれしいし、とにかく、みんなが願った要素がギッシリ詰まった最新シリーズと言えるだろう。本当にこれ1本あれば、しばらく野球を楽しむことができるはずだ。ぜひ発売日に購入せよ。(64ドリーム、パワプロ担当：マッシー)



ペナントするのが楽しくなるはず。

パワプロ6

タイトル	パワプロ6
発売元	コナミ
発売日	3月25日
価格	4500円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1人(通信対戦可能)



通勤通学のお供にGBでパワプロ三昧!!

『パワプロ6』と同時に発売されるこのソフト。全てのGBに対応している、通勤通学のお供

にはもってこいですよ。しかも作成選手はN64でも使えるってんだからグーでしょ。

極亜久高校野球部再建への道!!

第1章 黎明編は部員集めだ

主人公は、悪名高極亜久高校に転入し、野球部に入るんだけど……。やっぱりここは悪の巣窟だったのです。でもとんでもないイベントが起きて幸か不幸か先輩た

ちがみんな退部。残された主人公が1人で野球部を作っていくという壮大な話(?)になっていくのだ。課題は1つ。1年以内に部員を集めることなのでした!!



悪の巣窟野球部にはとんでもない先輩たちが……

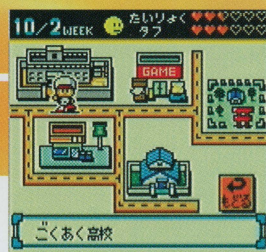


教頭からは1年以内に部員を集めないといふ廃部通告が

運動部を回って部員を集めよう

プレイヤーに課せられた部員集め。これじゃトレーニングどころじゃないので、一生懸命部員を探そう。手っ取り早いのは他の運動部から引き抜けばいいんだけど、そうは

簡単にいかないんだ。でも、ミニゲームに勝つことが出来れば、どうやら部員になってくれそうなんだ。ここはちょっとミニゲームでがんばってみる?!



部員集めに東奔西走の主人公



ミニゲームで他の部から部員を引き抜こう

トレーニング方法はサクセスそのままなのだ

部員がそるえば野球部として活動できるぞ。選手のトレーニング方法は従来の「パワプロ」のサクセスのように、いくつかのトレーニングを行い、能力値をあげていく方法だ。投手、野手ともにメニューが用意されているので、自分好みの選手を育てていくことができるぞ。なんかこのサクセスに熱中して、通勤通学の電車を乗り過ごすんじゃないかな……。予感……。



あくまじょうドラキュラもくろく

悪魔城黙示録 ドラキュラ

Real Action Adventure™

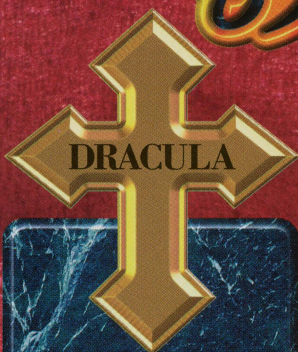
©1986 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

タイトル	悪魔城ドラキュラ黙示録
発売元	コナミ
発売日	3月11日予定
価格	7800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応 バックアップカートリッジ

いよいよ発売までひと月
をきった『ドラキュラ』。
その荘厳なグラフィック
に比べ完成度はプレイ
するもの全てを引きつけ
るはずだ。

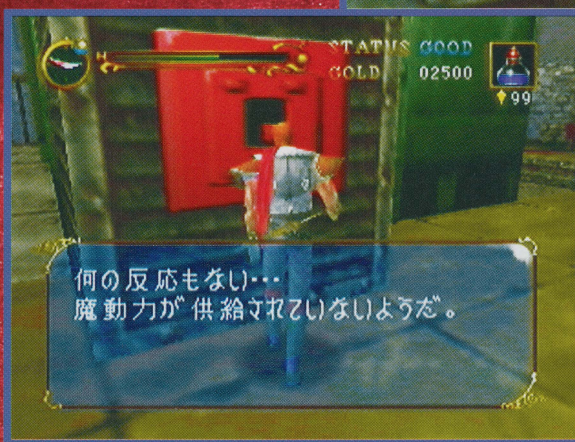
魔は闇の亡者に鎮魂の浄化を。

悪魔城開門。 もう後戻りはできない



今月は中盤から後半までのステージを一気に紹介する。写真で見るとは感じないと思うが、いざプレイしてみると、さすが『ドラキュラ』とうならせる難易度だ。腕を磨いて挑戦せよ。

ついに開かれた悪魔城中心部への道。本当の戦いはここからだ



意味ありげに置かれた謎の装置。魔動力が必要というが……

STAGE 5

悪魔城中心部

ついに開かれた悪魔城。その道は険しい。

悪魔城中心部とは言うものの図書室や資料室など、普通の城の内部のような感じも受ける。だが、しかし、ここでは相当やっかいな試練がプレイヤーを待ち受ける。前代未聞の爆発物運搬や超巨大なボスなど、プレイヤーの腕を試される試練が続々と登場する。アイテムの補充を怠らないためにも、ザコを倒してお金を稼いでおくことをお勧めする。本誌ではラインハルト・シュナイダーを使ってプレイしてみた。



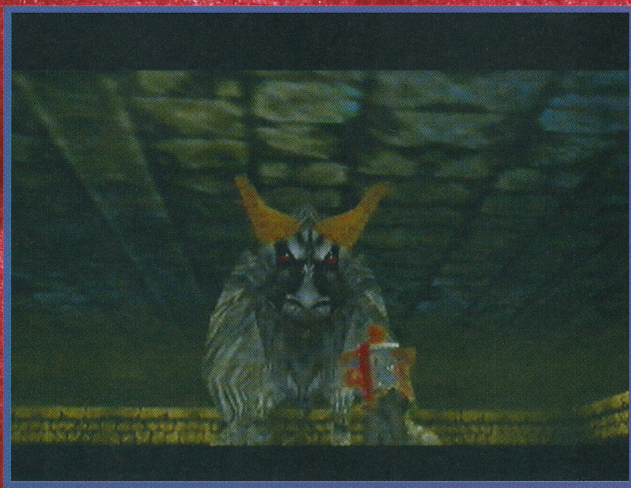
襲いくる吸血鬼の手下たち。彼らを倒すには浄化あるのみ



さらに謎めいた施設。空に星を映し出す装置なのだが……



トラップもますます過激に……タイミングよくいけ



STAGE 6

決闘塔

Duel Tower

タイマン勝負で雌雄を決せよ

巨大ボスを倒した後、開かれるのは決闘塔と呼ばれる塔へのトピアだ。その名の通り、ここでは中ボスクラスの敵が続々と登場し、主人公にタイマン勝負を挑んでくる。また、ここにはホワイトジュエルの存在が明らかになっていない。ミスをするといコールステージの最初からという試練も課せられることになりそうだ。最後のボスに備えて体力を削らないように中ボスは楽に倒せるようなパターンをつかんでおこう。また、ここでは飛びついて壁などをよじ登るアクションも多用するので、落ちないように操作方法をしっかりと覚えておくほうがいいだろう。ここで勝利すれば、新たな塔への道が開くはずだ。心して挑戦してもらいたい。



出てくる敵とはすべて1対1のタイマン勝負になる

巨大なターゲットが回転するトラップには要注意だ



最後に待ち受けるのはやはりボス戦。今までの中ボスクラスとはひと味もふた味も違うぞ。体力に気を付けて、アイテム攻撃などを駆使して戦おう



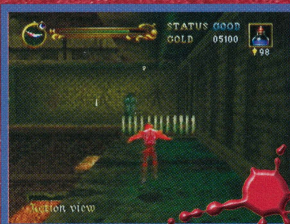
ジャンプと動く床のタイミングに注意。インリズをばはのジャンプ時に襲ってくる敵のタイミングも絶妙だ

STAGE 7

処刑塔

行く手を阻む巨大なギロチンたち

続いて主人公が訪れるのは処刑塔だ。その名の通り、イヤなトラップが続々と登場し、プレイヤーの肝を冷やすこと間違いなし。だが、注意してみれば、トラップはすべて規則正しく動いているとも言える。そのタイミングを自分のものにすることができれば、トラップは怖くなくなるはずだ。体を張って試してみる勇気も時には必要だろう。



STAGE 8

柱時計の間 Room of Clocks

残酷な運命。それを宿命と呼ぶのか……

このステージは、今までのステージと違いトラップやいくつもの部屋があるわけではない。ある意味、プレイヤーが何のために戦ってきたのかを問われるステージだと言っても過言ではないだろう。特にラインハルト・シュナイダーを使ってプレイした時、彼に自分になりきっている時には、このステージは色々と考えさせられるステージになるだろう。とは言うてもここで

はかなり大きな戦いも用意されている。ここで起きることについて、怒りに我を忘れるのではなく、その怒りを勇気と言うエネルギーに変えることができれば、冷静に敵と戦えるはずだ。すべての戦いに決着がつくとき、もう一度、このステージを振り返ってもらいたい。そして、敵の言った言葉を思い起こしてもらいたい。



↑ 静まり返った部屋。ここでアイテムを捕獲できる



↑ 始まるバトル。この戦いに何を見いだすのか?



そしてついに最後の扉が開かれる時がやってきた。このステージが終われば、城主ドラキュラ伯爵の待つ場所へと行くことが出来るだろう。ただし、行くことが出来ればの話だが……。全ての力を勇気に変えて先に進んでいこう。そして答えを導き出すのだ。



↑ 巨大な時計の内部に入り込んで進むステージになっている



↑ 歯車を越えてさらに先に進んでいくと……そこに待つ物は……



← 敵の影は見えない。その静かさも気にかかる



← 落ちてくるとは思っていない。勇気が少し膨らんだはずだ

STAGE 9

時計塔 Clock Tower

いよいよ最後の砦へ。だが道はまだまだ遠い

ポケモンナップ

TM



POCKET MONSTERS' SNAP

タイトル	ポケモンナップ
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	etc
プレイ人数	1人用

ポケモンアイランドをゼロワン号で移動して、野生のポケモンたちを撮影するこのゲーム。君のカメラの腕の見せ所のゲームとも言えるよね。

ポケモンアイランドが君を待っているよ!!

彼が主人公のトオルくんだ!!

右のカメラを構えた少年が、このゲームの主人公となるトオル君だ。実は彼はTVアニメの『ポケットモンスター』にも出演したことがあるんだけど……。



そしてこれが万能ビークル「ゼロワン号」だ

これが万能ビークル「ゼロワン号」。これに乗ってポケモン撮影の冒険に出かけるんだ。操作系のところが64のコントローラっぽくていいでしょ。

それではさっそく撮影に出かけよう!!

とった写真に得点がつくぞ

なんとどうやら撮影した写真に応じて得点がもらえるらしいんだ。右の写真を見ると、撮影した写真のタイトルの横に得点表示がでているよね。ということはベストアングルで撮影すれば高得点がもらえるってことなのかな?

みる

なごりこえ

ポケモン・レポート

No.	なまえ	コース	とくめん
-----	-----	-----	------

012	バタフリー	ビーチ	1220
-----	-------	-----	------

016	ゴッポ	ビーチ	3020
-----	-----	-----	------

025	ピカチュウ	トンネル	1840
-----	-------	------	------

050	ディグダ	トンネル	2600
-----	------	------	------

052	ニャース	ビーチ	2840
-----	------	-----	------

084	ドードー	ビーチ	1900
-----	------	-----	------

101	マルマイン	トンネル	4100
-----	-------	------	------

125	エレブー	トンネル	2560
-----	------	------	------

121	ラブラス	ビーチ	2120
-----	------	-----	------

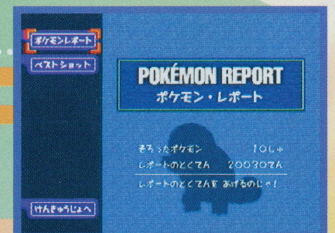
122	イーブイ	ビーチ	2600
-----	------	-----	------

しょうへん

写真のタイトルの横に得点表示がされているのがわかるよね



撮影した写真はこうやって、いつでも見ることができるみたい



ポケモンレポートと呼ばれる項目があるみたいだね

こんなにシャッターチャンスがあるぞ!!

とにかくポケモンアイランドは野生ポケモンの宝庫。いろんなポケモンたちがいろんなことをしながら君を待っているみたいだよ。だったらきれいなアングルやおもしろいアングルでポケモンたちをバシッと写してあげようじゃありませんか。君のカメラテクニックとセンスが要求されちゃうぞ。撮影した写真をみんなで見て楽しんだり、批評してみたりするといいかもね。

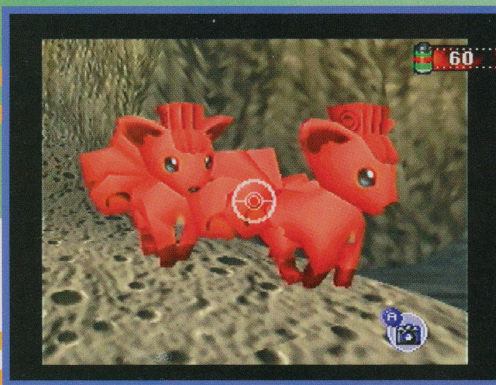


↑ マルマインのバクハツの瞬間!! こんなシーンを見逃すな



いろんなポケモンにあえるぞ

広いポケモンアイランドにはたくさんのポケモンたちがいるみたい。今回はロコンとギャロップを発見。同じ「炎」タイプのポケモンだけに似たような場所にいるのかもしれないね。撮影するタイミングは君次第だから、これと全く同じ写真を撮影できるかどうかはわからないぞ。君だけのアングルで撮影できたらいいね。



操作方法はとってもカンタン

操作方法はとってもシンプル。Zトリガーボタンでカメラのオンオフを切り替えて、オンにしておけば、Aボタンでいつでもシャッターがきれるぞ。Cボタンを使えば現視点から90度左右を見られたりするので、とっても便利。早く実際にさわって操作してみたいよね。



エレブーを発見。決めポーズを狙って撮影しちゃいました。とってもカッコいいでしょ。

STAR WARS™

スター・ウォーズ™ [出撃! ローグ中隊]™

(仮)

タイトル	スター・ウォーズ 出撃! ローグ中隊 (仮)
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
容量	128M
ジャンル	シューティング
プレイ人数	1人用
備考	振動バック対応

MAY THE "FORCE"
BE WITH YOU!!

今月もスター・ウォーズの最新情報だよ!!

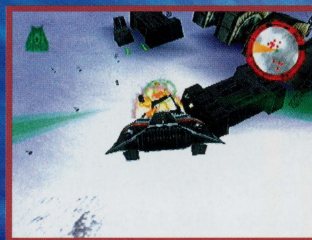
激闘!! 氷の惑星

さて、先月に続いて今月も「スター・ウォーズ」の最新情報がやってきた! 今回公開されたのは、雪と氷におおわれた惑星のステージ。氷の惑星と言えば、何が出てくる

か…映画の「スター・ウォーズ」シリーズを見てた人ならわかるよね? そう、もちろんあの4足歩行戦車が出てくるわけだ。というわけで、今月はそのステージの紹介。



↑ 今回の戦場は辺境惑星 (ホスかな?)。スピーダー5機編隊で出撃だ!



↑ 地上を逃げ回る兵士や施設に向けて攻撃だ!

今回の主役メカ

◎スピーダー



先月も紹介したとおり、スピードと機動性、特に低空での性能が優れた機体。映画では2作目の「帝国の逆襲」で初登場。今回紹介するステージと同じ様な惑星「ホス」でAT-ATと戦った。

機体のセレクト

SPEEDER

帝国軍基地を叩け!!

今回の攻撃目標は、とある辺境の惑星にある帝国軍の軍事施設。強力なシールドに守られたこの施設を破壊するのがローグ中隊の任務なのだろうか? さらに、この施設にはシールドだけでなく、AT-AT、通称「ウォーカー」を含む防衛部隊も配備されている。君たちの幸運を祈る!



↑ 問題のシールド。これに触れると機体が大ダメージを受けるぞ!



↑ 逃げまどうストームトルーパーを追うスピーダー。どっちが悪役だ?



↑ 地上施設を撃破! さすがに空から攻撃されればこんなもんでしょ

帝国軍のメカニックス!!



おっと、
下の方に敵
を発見!

前のページでも書いたように、この
ステージには、あの超有名メカ
「AT-AT」と、それよりちょっとマイ
ナーな小型歩行戦車「AT-PT」が
登場する。こっちのページではその
2種類のメカについて紹介しよう。



げっ、兵士が撃ち返
してくるっ!



おっと、目の前に
AT-ATが!

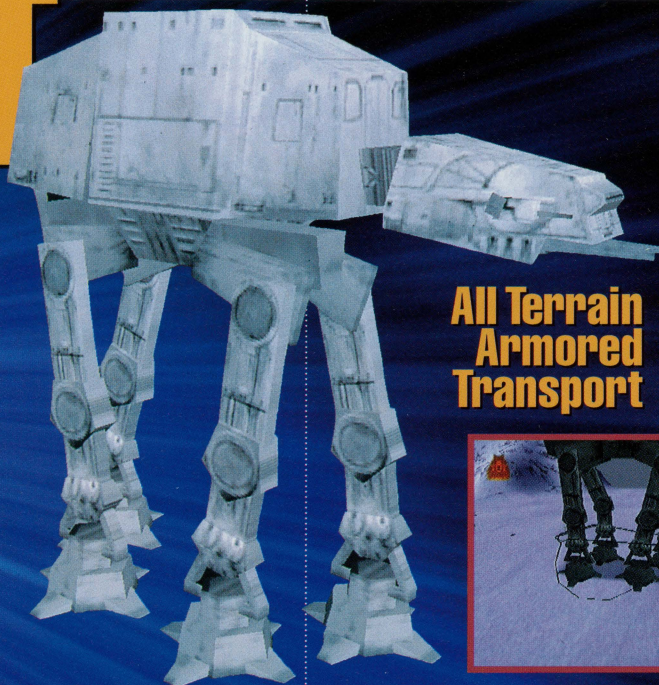
AT-AT

MECHANIC

『帝国の影』でもおなじみの4足歩
行戦車。装甲が非常に厚く、ミサ
イル攻撃などはほとんど通用しな
い。さらに、複数のブラスター砲
を装備しており、攻撃力の方も相
当なものだ。ただし、映画『帝国
の逆襲』やゲームの『帝国の影』
でもあったように1つだけ弱点が
あって…。



スปีダーに比べも
はんとでかいのだ



ケーブル作戦

AT-ATの唯一の弱点というのがこれ。つまり、スปีダーの装備している「トゥ・ケーブル」で足を引っかけて転倒させるのだ!



↑ スปีダーでケーブルを引っ張ってAT-ATの周囲を飛び…

← こんな感じでグルグル巻に。あとはこけるのを待たせ!

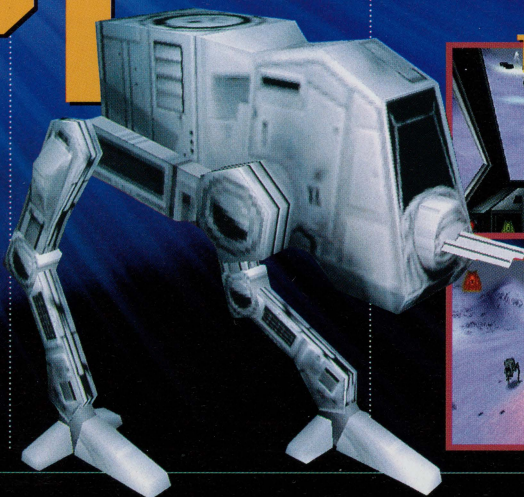
AT-PT

MECHANIC

旧式な帝国軍兵器だが、歩行能力
はかなり高く傾斜45度の坂でも
登ることができる。武装はツイン
ブラスター砲など。



ニワトリのように走
るAT-PT



All Terrain Personal Transport



上空からAT-ATと
AT-PTを発見!

今月はここまで!!

…というあたりが今回編集部が
入手した情報でした。また何か
新しい情報が入ったら、誌面
でお伝えするので楽しみにまっ
てね! それじゃ、みなさんに
「フォースの守りあれ!」。

パズルボブル64

PUZZLE BOBBLE 64

どつか〜んと
はつとうじょう
初登場!!

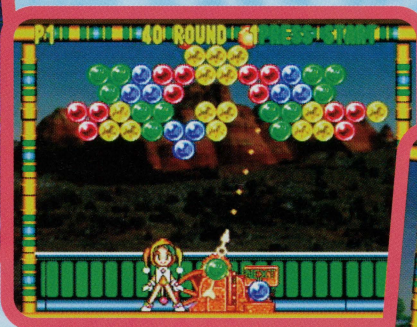


この日を待ってたよ



大人気の「パズルボブル」が
ついにN64で遊べるぞ!!

アーケード版で大人気、家庭用ゲーム機に移植されてこれまた
大人気のパズルゲーム『パズルボブル』シリーズのN64版が
ついに登場したぞ。しかも今回の『パズルボブル64』は、ゲーム評価が
厳しいことで有名な「マリオクラブ」のお奨めソフトに
めでたく選ばれたのだ。



タイトル	パズルボブル64	容量	64M
発売元	タイトー	ジャンル	パズルゲーム
発売日	99年3月5日	プレイ人数	1~4人用
価格	4800円	備考	振動バック・コントローラバック対応

誰にでも楽しめる超簡単ルール

同色バブルを3つ以上くっつけて落とすのだ

まずは「パズルボブル」を知らない君のために、どういうゲームなのかを説明するね。プレイヤーは発射台に次々と現れるいろんな色のバブルを発射し、同じ色のバブルが3つ以上そろって消えるというルール。ね、簡単でしょ。ふだんはほとんどゲームをやらないというおとーさんやおかーさん、おじーちゃんやおばーちゃんも、一度やるとき

っとハマるはず。まずは同じ色のバブルを3つそろえて消すことをねらおう。さらに、フィールド内のバブルは天井または支点にくっついてつながっている。その、つながっている途中のバブルを落とすと、どこにもくっついていないバブルは重力の法則にしたがって、まとめてどさっと下に落ちるんだ。これがまた快感なのですよ。

対戦する時は…



★まとめてバブルを落とせば、発射されるもの以外のバブルを敵プレイヤーに送りこんでしまえる



★敵に送るバブルの種類はキャラによって違う。じやまされるとムキになってまたがんばっちゃう！

●バブルについて●

『パズルボブル』のパズル性を高めてくれるのが、いろんな性質を持つ各種バブルだ。その特長を生かすも殺すも君次第。ベストな発射の戦略を練ろう。

ノーマルバブル



最も多くフィールドに現れる通常のバブル。色の種類は全部で8つあるぞ

メタルバブル



壁・天井・おじゃまブロックにぶつかるとバブルを消しながら飛び続ける

支点



接触しているバブルを全て消せば消滅。残っているとラウンドクリアできない

スターバブル



接触したバブルと同じ色のバブルを画面上から全て消すことができるバブル

レインボーバブル



接触しているバブルが消えた時、その色に変化する性質を持っているのだ

おじゃまブロック



消せないか画面上に残ってもクリア可能。バブルがくっつくのでっこーじゃま

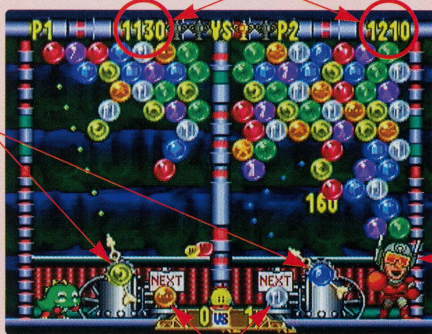
画面の見方

画面は2人対戦の場合

スコア

バブルを一度に落とす数によって決まる

デッドライン
バブルがこの線をこえるとゲームオーバー



次に発射されるバブル

画面上の点線は、バブルがどのように壁または天井にはねかえって飛んでいくかを示す「ナビゲートマーク」だ。この線は練習用のモードまたはコンティニューした時だけそのステージに現れるぞ。まずはバブルのはね返り具合を身につけるのが上達のコツだ。

1人でパズルする時は…



★フィールド内のバブルを全部消すのが目標だ。一定数のバブルを発射すると天井が下がってくるぞ



★モードごとに難易度やアレンジが違ってくるので、初心者から上級者まで十分に楽しめる作りになっている

キャラクターはフイル

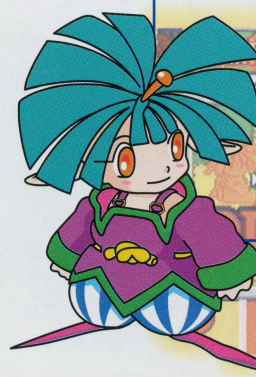
STORY

これは私たちの住むこの世界とはちょっと違った「パズルワールド」の物語。ある日、別種類のゲーム界の住人が突然パズルワールドに現れました。どうやらいたずら好きな魔法使い、どらんくの仕業のよう。様々なゲーム世界の主人公たちの出現に、パズルワールドは大混乱！「どらんくめ、ゆるささいぞ！」「早く元の世界に戻らなきゃ…」それぞれの思いを胸に今、8人のパズルバトルがはじまります。



バブルン

●この作品シリーズの初代から登場。パズルゲームの世界「パズルワールド」の主人公だ。8色のバブルをバランスよくランダムにふらすので、使いやすい。



●クレーンゲームの世界の主人公。みかけはかわいいけど、とってもねばり強い。どんな相手に対してもムラがなく、安定したゲームになりやすいのだ。

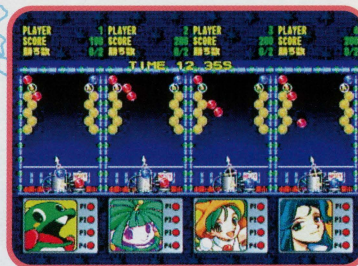
プリチオ

豊富なモードに楽しさぎっしり!!

これぞ『パズルボブル』の決定版なのだ!!

大きなモードは業務用(ゲーセンにあるタイプのやつね)の「アーケード」・「マルチプレイヤー」・「チャレンジ」・「とことん対戦」・「コレクション」・「エディット」の

6つに加えて、ゲームレベルやコントローラバックへのセーブなどができる「オプション」がある。それぞれのモードはさらに細かい項目やアレンジに分かれていて、とっても遊び方のバリエーションが広がるぞ。



アーケードモード

ひとりでパズル

プレイヤーはフィールド内のパズルを全部消していきながら、枝分かれしたマップゾーンを進んで行く。ゾーンひとつにつき5ラウンドが用意されているので27ゾーン×5ラウンドで全135ラウンド! もちろんマップが進むにつれてパズルの並び方がどんどん消しづらく、難しい並びになってくるのでプレイヤーは真剣そのもの、自分との戦いの展開になってくるのだ。



★練習は5ラウンドのみで終わり、2.0は普通レベル、2.5は2.0のアレンジ版で、より難しい



★2.5はスターパズルやおじゃまブロック、支点などが多くて、かなりハイレベルなのだ



★2.0ではクリアしたゾーンはマークが現れる。一度クリアしたゾーンに入ると、今度は画面左側のゲージがいっぱいになるまで何度も全部のパズルを消すことを繰り返す。かなりやりがいがあるぞ



ひとりで対戦

COMキャラと対戦だ。難易度は3段階に分かれている。「ふつう」以上のレベルで全てのCOMキャラに勝ち抜き、みごとクリアすると、君の選んだキャラの各エンディングが見られるぞ。



◆ゲーセンにあるような機種が現れ、各ゲーム界のキャラが登場。楽しい演出でゲームは進む



◆どんどん勝ち抜いていくんだけど、敵キャラとしては苦手な相手も現れたりするのだ

ふたりで対戦

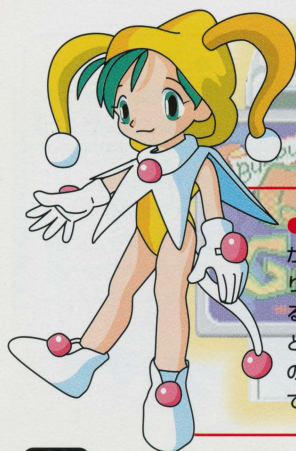
友達や家族と対戦だ。「オプション」モードで設定しておいた試合数を先に勝ち取った方が勝者。さらにオプションでハンディキャップをONにしておけば、ハンデの設定も可能になるぞ。



◆個人レベルに差がある場合はハンデをつけよう。実力伯仲の白熱した試合が楽しめるぞ

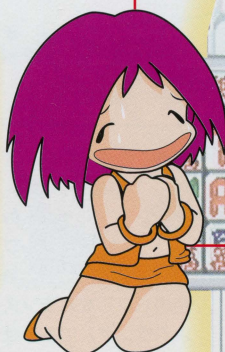


◆現在の勝敗数も表示されるので、負けるともう1回という具合にとりもつて続けよう



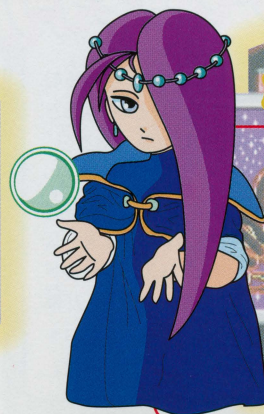
チンクル

●クイズゲームの世界からやってきた、物知りな女の子。攻撃される側になると面白いけど、レインボーパズルの攻撃が強力。急戦で力を発揮するのだ。



●マージャンゲームの世界のヒロイン。キャビキャビ(死語)な明るい女の子。レッド・イエロー・ブルーの3色パズルを降ろせる。ちよっときまぐれ屋さん!?

マリナ



ルナ・ルナ

●タロット占いの世界からやってきた、占い師。パズルを天井からひたすら補充する。神秘的な世界にどっぷりハマりつつ、ねばりづよい持久戦に持ち込めるぞ。

マルチプレイヤーモード

最大4人のプレイヤーまたはCOMキャラを相手に対戦可能。このモードには「サバイバル」と「タイムトライアル」がある。前者はバブルがデッドラインを越えるまで消し続け、最後まで生き残った人が勝ち、後者はフィールド上のバブルを一番早く消した人が勝ちだ。両方とも勝敗数か、ポイント数かのどちらかのルールで成績をつけられるぞ。



◆やっぱり4人対戦は楽しい!バブルを多く消すと、ライバルにじゃまなバブルを送れるぞ



◆右側の赤いランプで、指定した相手またはライバル全員にバブルを送りこめる



◆プレイヤー選択画面。ここでルール設定をする。今回はサバイバルの勝敗制でプレイスタートだ



◆生き残った2人の白熱した試合。ゲームオーバーしたプレイヤーが横でヤジとばすのも楽しいよね



◆てなわけて対戦終了。現在の成績だ。で、またまた「もう1回!」なんて具合に対戦は続く...

とことん対戦モード

COMキャラを相手に、何連勝できるかを競うモードだ。ゲームはプレイヤーがミスらない限りエンドレス。一定回数連勝すると、謎のキャラが現れることもあるとか...



◆連勝数に応じて、プレイヤーキャラのパネルグラフィックがそろうていくのだ

エディットモード

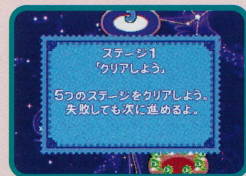
この好みのステージを作って遊べる。最大25ラウンドまで作成可能。Zトリガーを押せばいろんなメニューが出てきて、作り易い親切設計だ。作品はセーブやコピー、交換もできるよ。



◆これで君も「バブルボウ」のクリエイターになれるね。どんな作品を作ってみよう

チャレンジモード

各ステージに示される条件をクリアすることで、君の腕前が評価される。全5ステージ25ラウンド。条件にはスピードや一度に多くのバブルを落とすこと、発射回数などの少なさ等がある。キャラによってバブルの並びも違うぞ。



◆こんなふうに各条件が示される。クリアできなくても先のステージには進めるよ



◆各ステージが終わると項目ごとに成績表が出る。学校の成績よりも気になる!?



◆全ステージが終わると級・段位が認定される。腕をみがいてどんな段をあげよう!

コレクションモード

全国のプレイヤーがデザインしたパズルをプレイできるモード。全部でなんと1025ステージもあり、好きなステージを選んで楽しめる。とにかく、全ステージを徹底的にクリアしていきいたいよね。がんばろう!

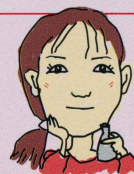


◆各ステージには製作者の名前が表示されている。負けるもんか、クリアしてやる!

担当編集者のプレイレビュー

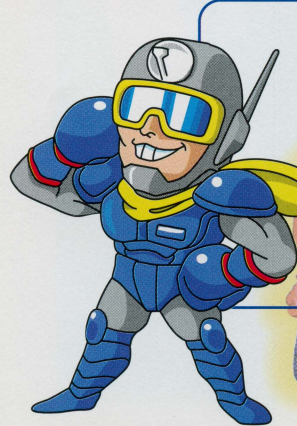
[マリオクラブお奨めも納得の出来]

よくぞまあここまでいろんなモードを入れてくれましたね(感涙)。これなら長く深く楽しめそう。初心者も入りやすいし、私のような(自称)上級者もじっくり取り組みます。欲を言えば、コンティニュー無制限なのが、個人的には緊張感が足りないかも。でもチャレンジや2.0の繰り返しクリアプレイでは緊張感がしっかり味わえます。

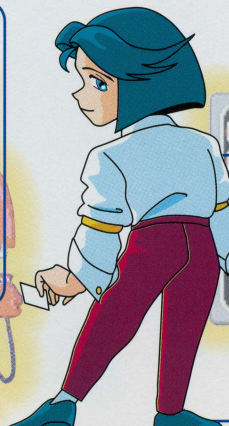


ちるる♡

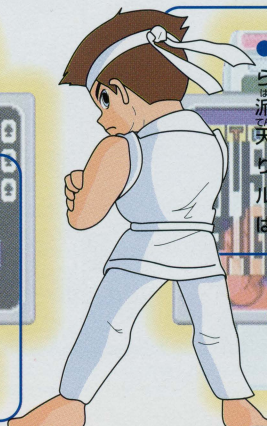
シリーズ作品の経験値は高い、自称「ボブラー」。ギリギリのところでバブルを消して挽回するタイプで本人いわく「首の皮つながり子」。確か『2X』のバブルモードをゲーセンでワンコインでクリアしたことだけが人生唯一の自慢だ。



●パンチングマシンの世界のヒーロー。ちょっとおマヌケな印象がイカすヤツだ。おじゃまブロックの攻撃が強力で、相手に反撃の主導を与えず一気に勝負を決める。



●トランプゲームの世界の主人公。バラの花をこよなく愛する、ちょっとキザなヤツ。スターバブルやおじゃまブロックをガンガン相手に送り込むのだ。



●格闘ゲームの世界からやってきた熱血努力派さわやか空手マン。天井からはバブルを送り込み、下からもバブルを補充する。その力は安定しているぞ。

このスピードは未体験!



タイトル	ワイフアウト64
発売元	コナツツジャパンエンターテイメント
発売日	3月下旬
価格	7980円
容量	64M
ジャンル	反重力レースゲーム
プレイ人数	1~4人用
備考	振動バック・コントローラパック対応

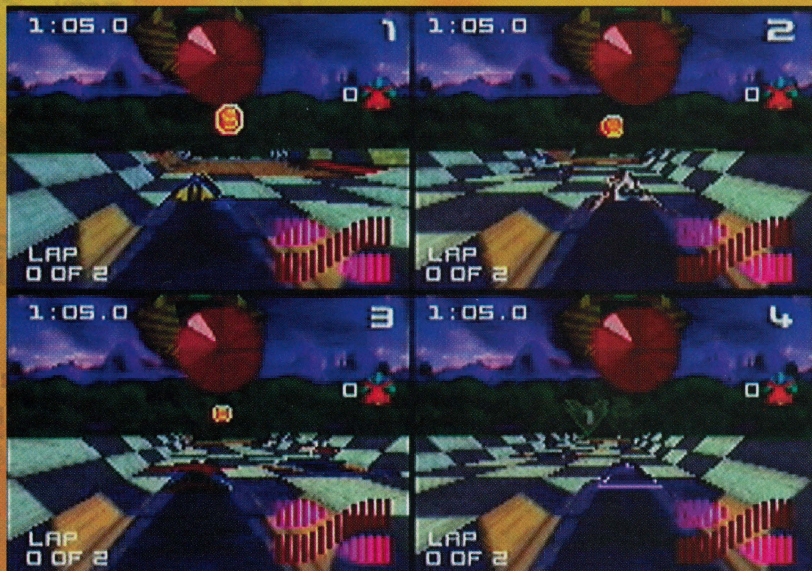
WIPEOUT 64

ワイフアウト 64

あつとうてき 圧倒的なスピードで繰り広げられる反重力レース!

各ハードで発売されて大評判だった『WIPEOUT』『WIPEOUT XL』に続く、シリーズ第3弾が登場だ。N64のスペックにより、圧倒的なスピードで繰り広げられるレースシーンも、実にスムーズにスクロールするので、より一層ハイスピードを体感できる。そのスピード感と並んで、『ワイフアウト』シリーズの大きな魅力である、

軽快なテクノサウンドは今回も健在。また、シリーズ初の4人同時対戦も出来るようになっているぞ。このゲームは、ただスピードのみを競うのではなく、攻撃用のアイテムやターボアイテムを利用しながら1位を目指すシステムなので、4人のサバイバルレースとなって、対CPUレースとは違った盛り上がりを見せることは確かだろう。



★マシンの操作は、3Dスティックを使用する。急なコーナーを曲がるときは、左ブレーキ（Zボタン）・右ブレーキ（Rボタン）を使って、重心を移動しつつ曲がろう。左右のブレーキを同時に押せば普通に減速するぞ

はや つよ か そな しん しょうしゃ 速さと強さを兼ね備えてこそ、真の勝者

レースはスピードの追求のみで繰り広げられるのではない。他のマシンを攻撃するウェポンを使用して、前を走るライバルをけちらしながら、最速のラップを刻みつつゴールを目指すことが、勝者への近道となる。当然ライバルたちも自分に向けて攻撃を仕掛けてくるため、コーナーに対するライン取りと、ライバルの攻撃を避けるライン取りの両方を考えながらコースを走らなくてはならないのだ。速さと強さを兼ね備えた者のみに、勝利の女神は微笑むだろう。

◆それぞれのコースには数カ所のチェックポイントが用意されている。規定の制限時間内にここを通過しなければ、どんなに順位が上であろうとも、即リタイアとなってしまふのだ。



◆敵からの攻撃を受けたりコース上の壁に激突すると、マシンのダメージが蓄積されていく。規定値以上のダメージを受けるとリタイアとなるので、ピットレーンで回復させるのだ。



クラスは4段階

このゲームは初級から超上級の4段階のクラスが用意されている。トップスピードが低い初級では楽に曲がれるコーナーでも、超上級では上手なライン取りと重心移動をしなければ壁に激突してしまう。



◆コース上にある矢印のマークは「加速ポイント」。この上を通過するとマシンのスピードがアップする。当然、この加速ポイントを全て通過することを心がけたい。勝利はおぼつかない。



◆マシンの横にあるマークは「武器マーク」だ。ライバルを攻撃する武器、自分のマシンをパワーアップさせるアイテムなど、その獲得できるものは様々。使用すればレースを有利に進べるぞ。



◆ゴール3位までに入賞すれば次のステージに進める。先のコース上のレベルへと進むにつれ、スピードに対するプレッシャーが次第に大きなものとなっていくのだ。

レース画面のみかた

チェックタイム●

つぎのチェックポイントを通過するまでのタイムリミットだ

ラップレコード●

それまでに記録されたファステストラップ。これを塗り替えよう

武器アイコン●

現在持っている武器やアイテムのマークが表示される

ラップタイム●

現在ゲームしているコースのラップタイムが周回ごとに表示される

CHECK
0:41.9

LAP RECORD
0:48.0

POSITION
1 of 15



LAP TIMES
1 0:48.0
2 0:38.1

●現在の順位

右の数字がレースに参加しているマシンの数で、左の数字が自分の順位だ

●撃墜数

攻撃などによって自分が撃墜したライバルマシンの数

●スロットルゲージ

アクセルの状態を示すゲージ。おおまかな速度もわかるぞ

●シールドエナジー

攻撃を受けたり、コースの壁にぶつくと減る。ゼロになったらリタイア

ステージは全6コース+αだ!

HUES BRIDGE



氷山を駆け抜けるコース。最初のコースだけあって、急なコーナーもなくカンタンだ。

DRAGON JU



古代遺跡の中に造られたコース。コース中には崖も出現するが、まだ難易度は低め。

SOHANA



山岳コース。上り下りの起伏が激しくなっているので、スピードコントロールも考えよう。

DRAGNESS



未来都市のコース。暗いトンネルが多く、見通しが悪いが、コースレイアウトは割と易しい。

MACHAON2



森林のコース。起伏・カーブともにキツく、しかも見通しが悪くなっている難コースだ。

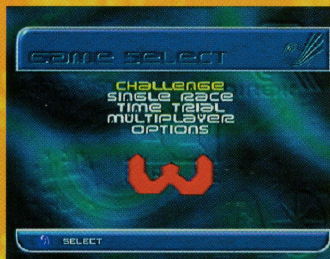
TERAFUMOS



工場の中のコース。急なカーブが多く、しかも大きな崖も多いのでリタイアに注意しよう。

しゅるい 4種類のゲームモード

この『ワイプアウト64』には4つのゲームモードが用意されているぞ。順位を競ったり、タイムを競うなど、モードの目的が異なっているからいろいろ楽しめるのだ。「MULTI PLAY」では2~4人の多人数プレイができるけど、その他のモードは全て1人用だ。



◆ゲームモードの選択画面だ。いちばん下の「オプション」では、さまざまなゲーム設定の変更や、ファステストラップなどの確認ができる



◆「CHALLENGE」モードでは、さらに3つのゲームが選べる。どれも規定の条件をクリアするのを目指すゲーム内容なのだ

1・CHALLENGE

1-1・RACE

ライバルマシンと順位を競うメインモード。全部で6つのステージが用意されていて、3位までに入賞すると、次のステージへと進める。



◆このモードは、優勝はおろか3位までに入賞の簡単なことではないぞ

1-2・TIME TRIAL

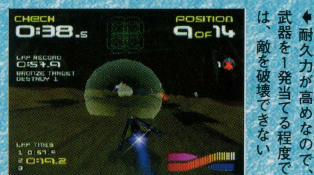
単純にファステストラップを目指すのではなく、規定されたタイムを上回れるかに挑戦するモード。金銀銅の3段階が設定されているぞ。



◆クリアすると、次のステージへと進める。使用マシンは決まっている

1-3・WEAPON

規定周回数の中で、ターゲットの敵マシンを武器・アイテムで破壊するモード。こちらでもクリアすると次のステージに行く。



◆耐久力が高めのなので、武器を1発当てては、敵を破壊できない

2・SINGLE RACE

好きなコースを1つ選択して、14台のライバルマシンと順位を競うモードだ。コースレイアウトなどを見る練習用のモードとして最適だぞ。



◆「CHALLENGE」モードに比べると3位以内の入賞も比較的に簡単

3・TIME TRIAL

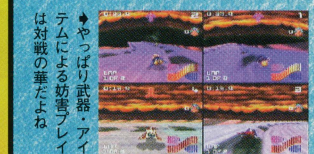
コースを1つ選択し、最速のラップタイムを追求するモード。ライバルやアイテムはいっさい出現しないので、自分の腕だけで勝負するのだ。



◆ファステストラップを更新すると、ゴーストが出るから目標にしよう

4・MULTI PLAYER

4人までの同時対戦を楽しむモード。2人なら上下2分割の画面になり、3人以上だと4分割画面だ。友達を妨害しながらのレースが盛り上がるぞ!



◆やっぱ武器・アイテムによる妨害プレイは対戦の華だよな

しゅるい 13種類のウェポン(アイテム)

武器マークの上を通過すると獲得できるウェポン。地雷・追尾ミサイルなどの攻撃用アイテムの他にも、自機のダメージを回復するものやスピードアップブースターなど、自機を補助するようなアイテムも用意



◆地震を起こして、前方にいるマシン全体にダメージを与える最強の攻撃アイテム、「QUAKE DISRUPTOR」だ

れている。武器マークはコース上に数多くあるので、アイテムを獲得したら早めに使って、また次の武器マークでアイテムを獲得すれば、アイテムの使用機会が増えるからレースを有利に進めるだろう。



◆数秒間だけ自動操縦に切り替わるアイテムもある。強制解除も可能だから、上級者なら自分で操縦した方がタイムが伸びるかもしれない

どうしよう 登場マシンは4+αだ!

このゲームに登場するマシンは4種類。コーナリング性能は高いが最高速が低い初心者向けのマシンや、最高速は高いが曲がりにくい上級者向けのマシンというように、それぞれ

性能が異なっているのだ。コースレイアウトや腕前に応じたマシンを選択するといいたいだろう。さらに、この4種類のほかにも、超高速マシンが隠されているらしいぞ。



FEISAR
曲がりがやすいが最高速が低い

AG SYSTEMS
加速はいいけど耐久性が低い

AURICOM
加速は良いが曲がりにくい

DIREX
最高速が高いが曲がりにくい

人生っていったい...

まだまだ寒い日が続きますね。どのへんが寒いかというと、おにも心とかフトコロとかそのあたりですが、こんな日は思わず人生について深く考え込んでしまったりするわけですよ。でも、

あんまり難しいことを考えると脳が痛くなってしまいます。そういうときは『人生ゲーム64』で息抜きをしなくなったりするわけですね。てなわけで今月も『人生ゲーム64』の紹介です。



人生最大の目標、それは銭やつ!

いままでにボードや他のハードの『人生ゲーム』をやったことがある人はわかると思うけど、このゲームはルーレットを回して出た目の分だけコマを進める「すごろく」タイプのボードゲーム。最終目標は、とにかく人よりも資産をため込むことだったりするわけだ。



タイトル	人生ゲーム64	価格	6800円
発売元	タカラ	ジャンル	ボードゲーム
発売日	99年3月19日	プレイ人数	1~4人用
容量	128M	備考	振動バック対応

まずはゲームモードとスタート地点を選ぼう!

モードは3つあるのだ

ゲームをはじめるときに選択できるモードは「わいわいモード」「べあモード」「たっぐモード」と全部で3つ。ここでは、それぞれどんなモードか説明しておこう。ちなみに参加人数が選べるのは「わいわいモード」だけで、あとは基本的に4人用(コンピュータも含めて)。

●わいわいモード

いわゆるふつーの「人生ゲーム」で遊ぶモード。人間とコンピュータあわせて最大4人まで参加できる。とにかく資産を一番ため込んだプレイヤーの優勝となるのだ。

●べあモード

プレイヤーどうしで結婚することが目的のモード。男女ペアどうしの4人対戦のみ。ゲーム前に結婚相手を決めておき、2人の愛情度を100%まで上げて結婚するのだ! 愛情度を上げるためにはハートのマスに止まってミニゲームをしなければならないぞ。ちなみに結婚した後は2人でカードや資産の共用ができる。

●たっぐモード

2対2のタッグマッチ。チームになった2人は資産やカードを共用することができる。最終的に一番資産をため込んだチームの勝ちとなるわけだ。

ゲーム開始前にはスタート地点を選ぶこともできるぞ。具体的にいうと「赤ちゃん」「小学生」「中学生」「高校生」のどこからはじめるかを選ぶということ。



赤ちゃんから高校生までどこで始めてちょうだい! ちなみにこれが小学校でのイベント。当然自分は小学生



キミはいたいどんな人生をおくるのか!!

マップは、長さによって「さくく」「じくく」「どっぷり」の3種類、これに加えて「手作り」の4つがある。自分で作る「手作り」以外のマップは毎回マップの要素やマスの組み合わせがちがうぞ。ちなみにプレイ時間はマップとス

タート地点の組み合わせによって、1時間～6時間ぐらい。また、マップは未成年マップ+社会人マップの「基本マップ」と6種類の「特殊マップ」の組み合わせからできているぞ。ちなみに、「特殊マップ」の種類は次のとおり。

天国マップ：悪いイベントがほとんどない
宇宙マップ：スペースオペラが楽しめる
カリブマップ：宝探しができる
カジノマップ：カジノゲームができる
ワンダーマップ：恋愛イベントが多い
魔界マップ：悪いことばかりおきる



先に何があるのか? 行ってみなきゃわからない!

キャラクターについて

ゲームのコマとなるキャラクターは、用意されたキャラクターを使うこともできるが、自分で作ることもできる。自分で作る場合には名前や生年月日なんかはもちろん、顔もモンタージュで作ることができるぞ。こうして作ったキャラクターには4つのパラメータがあり、就職やランクアップに大きく影響する。パラメータはイベントによって上下し、「バイオリズム」(詳しくは下をみてちょーだい)

によっても影響をうけるぞ。ちなみに4つのパラメータとは…

パラメータ
知力：頭の良さを表す
体力：体の丈夫さ
センス：恋愛や結婚には大事
モラル：これが低いと最後に…



初めから入っているキャラクターなのだ



キャラのパラメータはこのへんに影響するわけですね



こんなふうに好きなパーツを組み合わせよう

バイオリズム

バイオリズムとは人間の体・感情・知性には一定のサイクルがあるという考え方に基づいてつくられたグラフだ。このグラフの変動によって、キャラクターのパラメータも上下したりなんかしちゃったりするぞ。



ちなみにこんなグラフなわけだったりするわけですが

ルーレットだけが知っている

マップの上を進むためには、もちろんルーレットを回さなければならない。このゲームでルーレットをまわすには3Dスティックをはじいてやればいいのだ。さあ! 気合いをこめて3Dスティックをはじくんだ!!



キミの人生はルーレットだけが知っている!

職業選択の自由と不自由

マップ上を進んで高校or大学を卒業し、社会人マップにはいると職業を選ぶことになる。ここで選べる職業は全部で61種類。ただし、性別やパラメータによってはなれない職業もあるぞ。また、パラメータが上がると、給料マスの止まったときに職業の「ランク」が1つ上がる。このランクがあがると給料の額が上がって「職業バトル」も有利になるぞ。

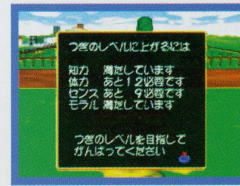
職業バトル
 社会人どうしが同じマスにとまったとき、「職業バトル」が発生する。やり方は簡単。ルーレットの出た数とプレイヤーの職業レベルを定め、数が大きい方が勝ちだ。勝ったほうは負けたほうからパラメータやお金を奪えるぞ。



職業を選ぶわけですが…女王さまなんてのもあります



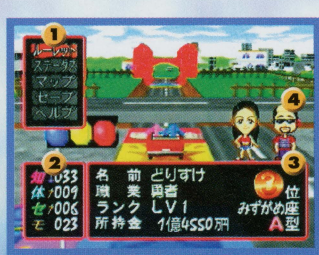
勝った方がパラメータやお金を奪う



パラメータがあがると、職業のランクも上がる

正しい画面の見方

ゲーム中の基本画面はこのようになっているのであった。まあ、見ればだいたいわかるとおもうけど、一応見方を説明しておこうじゃないの。きちんと見ておいて、発売までに覚えておくのもいいかも?



ウィンドウの意味

- ① コマンド**
自分の番に選ぶことができるコマンド
- ② 現在のパラメータ**
数値の増減に気をつけよう
- ③ 順位**
順位は現在の総資産で決まる
総資産=持ち金+物件の総額+株式の総額
- ④ プレイヤーキャラ**
最初に作った(選んだ)キャラクターがここに表示されるぞ

人生いろいろ、とにかくいろいろ

イベントいろいろ

マップ上にあるマスは、「喜びマス」「ハートマス」「タイムトンネルマス」など、止まったときに起こるイベントによって14種類に分類される。マップによっては、全く

存在しないマスや、やたらと数の多いマスもあったりするぞ。ここでは、いろんなマスに止まったときにどんなイベントが発生するかを紹介しておこう。



こ攻略本でもすかね
なイベントもあるわけね



ゲームに止まると
ニゲームがはまるのだ



なぜこんなイベントもあったりする



これは誰もが不幸に
なる世紀末イベント



ケケケッ
世紀末イベントで
まってるぜっ!

悪魔くん

不動産もいろいろ

物件マスに止まると、突然目の前に不動産屋があらわれ、物件を売ったり買ったりすることができる。物件はプレイヤーの「資産」になり、ゴール直前の賭けマスで清算される。物件には「高級住宅」「リッチなおやしき」などの「自宅系」と「ジョニマート」「ホテルあきもと」などの収入系がある。収入系の物件を持っていると、給料マスに止まるごとに決まった額の収入があるぞ。持てる物件は1人4件、そのうち自宅系は1件までだ。



とつぜん地面からは
えてくる不動産屋



さて、どんな物件を
買いたしようかね

カードもいろいろ

自分の順番ではカードを使うことができる。カードはショップマスに止まったときに買ったり、チャンスマスでもらうことで入手できる。いろいろな効果を持ったカードがあるので、うまく使って状況を自分有利にもちこもう。



カードを使うのは自分の
番！レットをまわす前



ショップマスではカー
ドを買うことができる



世紀末イベントがお
こるこんなカードも！

せめてゲームの中ぐらいいっ!(恋愛・結婚)

各プレイヤーは異性キャラクターと結婚することができる。結婚するためにはハートマスに止まって恋愛イベントを繰り返し、相手と

の「愛情度」を上げなければならぬ。じゅうぶん「愛情度」が上がったと思ったらプロポーズだ！失敗することもあるけどね…。



水族館にデートにい
ったとこをわけて



やった！デートは大成
功だったらしいぞ！



おめでとうございま〜す！いつもより
多く回しております！



子供が生まれるイ
ベントもあり。ゴ
ールで換金できる

Meaning of life ~人生の意味~①

海を見ながらセンチな気持ちになったり、「そんなことで人には遅れをとりますよ」と書かれた母からの手紙にふとさみしくなった時、人生ゲームであそぶ。そしてびんぼう開拓地行きが決まって、さらに落ち込む。



●わたる●
人生に遅れをとって37年の本誌副編集長

キミの人生は輝いているか!!

お助けイベントなのだ

先月も紹介した3人のキャラクター、天使くん、マコちゃん、悪魔くんはいろんなところでキャラクターを助けてくれるぞ。というわけで、ここではそんなお助けイベントを紹介しておこう。



遅れたプレイヤーを一気に前に進んでくれる「お助け移動」



天使くんのアドバイス。最初のうちはきちんと聞いておこう



お助け!というか他のキャラクターの邪魔をする悪魔くん

赤い橋を渡ったら...

マップをしばらく進んでいくと、赤い橋が見えてくる。この橋が見えたらもうゲームも終盤だ。この橋をわたると、キャラクターは「老人」になってしまうのだ。ちなみに、この橋を最初にわたったキャラクターは後から来るキャラクターから通行料が取れるからね。



これが赤い橋。後になればなるほど通行料は高くなる

Meaning of life ～人生の意味～②

オレが最初に人生ゲームにはまったのは小学生時代。友だちの家にこのゲームがあったのだ。あと、そいつの家には「ダイヤクローン」もあって、それも大好きだった。...両方ともタカラのおもちゃだが、特に作意はない。それはさておき、あのときは人生ゲームにはまりすぎてたもんだ...。さーて、64で20年ぶりに人生ゲームすっか。



もっちー

人生に遅れをとって25年。なぜかいつも貧乏

人生最後の賭け

ゴール前には「最後の賭け」が待っている。さあ、全ての資産を清算し、その財産をかけて運命のスロットを回すのだ! 当たる金額によっても中率がちがうが、やっぱ



げ! 賭けに失敗してしまっ! 破産じゃ〜!

りここはど〜んと一発! 最高金額の5億円コースだ! 失敗すると一文無しになって「びんぼう開拓地」行きだけど、それでもいいじゃないか! (いいのか?)



ここはびんぼう開拓地。毎日当ルーレットを回す日々...

そして、エンディング

いよいよゲームに勝敗がつくときがやってきた! ここまで資産が少ないままでも、各賞(いちばん物件を持っている、など)の賞金で逆転できる可能性もあるぞ!



というわけで、みなさんゴールしました。誰の勝ち?



各賞の発表! なんとかここで稼げられ



おめでと〜! 優勝者の決定です! 他人は残念!

最後の裁きい?

ゲームが終わっても、それで全てが終わるじゃない。そう、エンマ大王さまの裁きがまっているのだ! ゲーム中に悪いことばかり



この人がエンマ大王さま。悪いことしたからなあ! おれ



げびよ! ジョクにおちてカエルになっちゃった!

人生ゲームの歴史

日本で「人生ゲーム」という名前のついたボードゲームが最初に発売されたのはいまから31年前。アメリカの「The game of life」というゲームの翻訳版だった。が、この日本語版「人生ゲーム」はさらに日本で独自の進化をとげ、現在では「人生ゲーム平成版シリーズ」という100%日本製のボードゲームとして根強い人気を誇っている。そして、

TVゲーム版が登場。様々なハードへの移植を経て1999年3月19日、ついに64版が発売される!

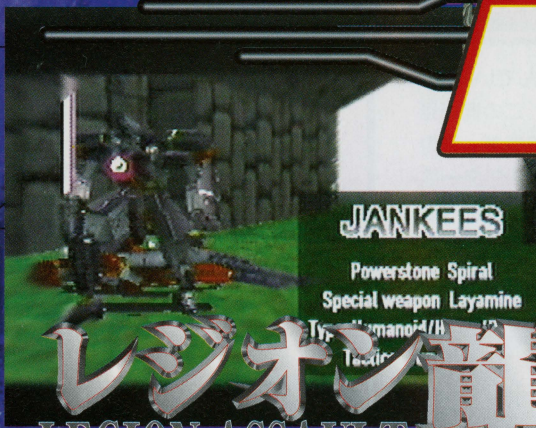


現在発売中の「平成版X」

キミの部屋がロボットのコクピットになる!

ラストレジオン UX

LAST LEGION UX



JANKEES

Powerstone Spiral
Special weapon Layamine

Type: Humanoid/H
Tactics: Hit & away

レジオン襲来

LEGION ASSAULT

噂の3Dロボット格闘ゲームついに登場!

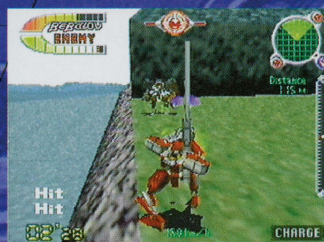


タイトル	ラストレジオンUX
発売元	ハドソン
発売日	99年5月予定
価格	未定
容量	96M
ジャンル	3Dロボット格闘アクション
プレイ人数	1~2人用
備考	振動バック対応

発進せよ!「戦闘機兵レジオン」!

全宇宙23億人(推定)のロボット格闘ファンみなさま、長い間お待たせしました! だいが前に情報が出たとき音沙汰のなかったハドソン発の3Dロボット格闘『ラストレジオンUX』の情報がついにやってきたぞ! 「レジオン」

と呼ばれるロボットたちを闘って、闘って、闘い合わせるこのゲーム、開発は「闘魂炎導」シリーズでおなじみのユークス。もうそうなら熱い闘いを期待するしかないでしょう! それじゃ、ゲームの紹介に移るぞ! 準備はいいか!



ゲームストーリー GAME STORY

舞台となるのは地・火・風・水の4つの属性に分かれた世界…。この世界では統一連邦「UNION IV」と世界征服をたくらむ武装集団「ライトレイド」との間で激しい戦いが繰り広げられていた。「戦闘機兵レジオン」と呼ばれる高性能メカを使った両者の戦いはいつ果てるともなく続けられ、戦闘は泥沼の様相を呈していた。この状況を打破しようと「ライトレイド」側は8体のレジオンを過去に送り込んだ。これに対し「UNION IV」

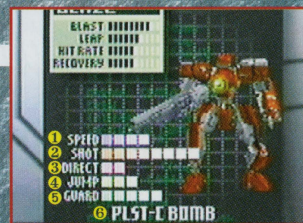
は1体のレジオンを発進させる。その任務は敵のレジオンを破壊すること、そして、彼らの目的を調査することである。このレジオンの操縦者は第01レジオン小隊のレッディー大佐…つまりキミだ。



◆「ライトレイド」の目的とはいったい何なのか?

我が名は「レジオン」

レジオンは4つの世界の各地から掘り出される超高度エネルギー鉱石「パワーストーン」から得られる高純度エネルギーによって稼働している。このため、全てのレジオンは中心部にパワーストーンを装備している。これは使い方によっては強力な武器となるが、同時に弱点ともなりうる(詳しくは次のページで)。とりあえず、ここではレジオンのデータの見方を説明しておこう。



- 1: ロボットの速度
- 2: 通常攻撃の威力
- 3: 近距離攻撃の威力
- 4: 跳ぶ高さ
- 5: 防御力
- 6: サブウェポン

『ラストレジオンUX』ってどんなゲームなんだ!

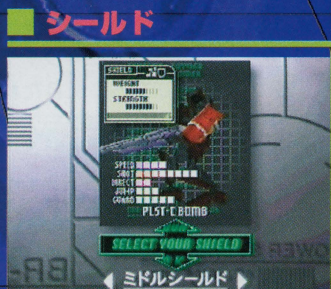
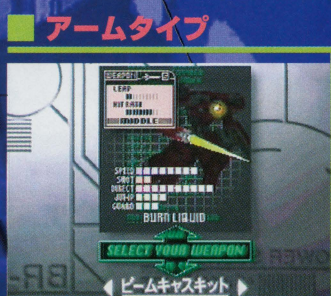
自分の機体を選んでくれ **MACHINE**

ストーリーモードでは6体のレジオンの中から自分の機体を1つ選ぶことができる。それぞれのレジオンによって有効な戦術が違っているので、自分の得意な戦術にあわせて使う機体を選んでいこう。ま、趣味で選んでもいいんだけどさ。



武装を選択しよう **WEAPON**

戦闘前に、装備したい武器を選ぶことができる。武器は装着方法によって2系統「ハンドタイプ（手のあるロボット用）」と「アームタイプ（腕に直付け）」に分かれる。さらに、もっとたくさんの武器や、シールドなんかも用意されているから好きなのが選べるぞ。



パワーストーンで一発逆転!

さっきも書いたとおり、それぞれのレジオンの中心部には「パワーストーン」という、エネルギー源となる石が取り付けられている。「パワーストーンゲージ」を最大まで高めるとパワーストーンから最大威力の攻撃を放つことができる。また、敵のパワーストーンを奪うと、敵のレジオンは行動不能に陥り、こっちの残り体力がどんなに少なくても逆転が可能だ! ピンチのときはこれに賭ける!

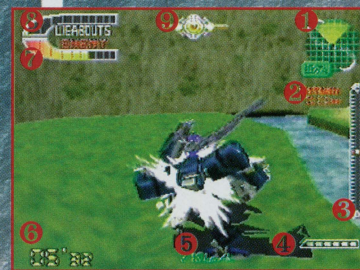


★レジオンの中心で光っているのが問題のパワーストーンだ

★おっしゃ! パワーストーンゲージMAXで攻撃した!

画面の見方

ゲーム中の画面に表示されるゲージや数値の意味をここでまとめて説明しておこう。しっかりおぼえてね。

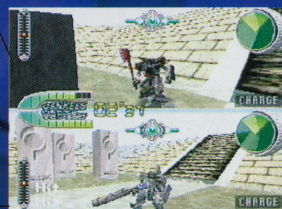


- ① レーダー1: 敵の位置を表示
- ② Distance: 敵との距離
- ③ レーダー2: 敵との高低差
- ④ 装備している武器によって表示が変わる。マシンガン系の武器を選ぶと残弾数が出る
- ⑤ 自機のスピード
- ⑥ 経過時間
- ⑦ 敵のエネルギー(体力)
- ⑧ 自分のエネルギー
- ⑨ パワーストーンゲージ

対戦プレイはこんなかんじ **VS PLAY**

もちろんストーリーモードだけじゃなくて、2P対戦だってできるぞ。ちなみに2P対戦モードでは画面が上下か左右の2分割になる。ステージ内の地形は結構複雑

で、高低差はもちろんトンネルや流砂などいろんな地形やトラップがあったりするから、うまく周辺のトラップや地形を利用して戦うことも要求されそう。

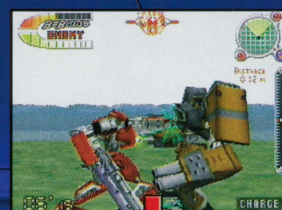


★こちらは何かとゆーと、横分割で対戦中の画面なのだ



★でもって、こちらは縦分割なワケなんだな。これが

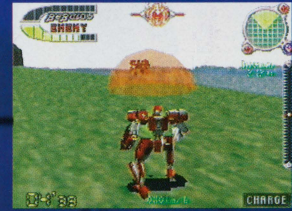
POKIER STONE



★レジオンの中心で光っているのが問題のパワーストーンだ

驚愕の新事実!

最後にとっときの情報を公開しよう! なんと、このゲームに出てくるメカのイメージラストを某・超有名メカデザイナーが描いてくれるらしいのだが…詳しくは来月で!



SHADOW GATE 64

タイトル	シャドウゲイト64
発売元	ケムコ
発売日	4月28日予定
価格	未定
ジャンル	アドベンチャー



封印されし闇の魔王
その眠りを覚ます者は誰か？

過ぎ去る時が山を削り、
河の流れを変えようとも、
息まわしき記憶は消えることがない
幾世代重ねようとも、
風化されることのないその恐怖は
今も人々の眠りを妨げている。
遙かな昔、

超本格派3DファンタジーアドベンチャーゲームがついにN64に登場『シャドウゲイトリターンズ』の続編の位置づけになるこのゲーム、重厚な世界観と厳しいトラップとい

う前作のセールスポイントをそのままに3D化。ゲームとしてのクオリティは折り紙付きになりそうなこのゲーム、99年春屈指の注目ソフトだぞ！

64初! 本格3Dアドベンチャー

「アドベンチャーゲーム」というジャンル、実はRPG以上にN64には縁がなかったのだ。こういった、いわば「アドベンチャーゲーム砂漠」であったこのN64ラインナップに彗星のごとく現れた『シャドウゲイト64』。しかもゲームの舞台は本格ファンタジー

と、まさに超正統派と呼ぶにふさわしい設定だ。ゲームとしてもじっくり楽しめそうだし、どちらかと言えばオトナ向けの印象。これまでどうしても「子供向け」って印象が強かったけど、ついに64にもオトナ向けゲームの時代がくるのか!?

アドベンチャーゲームってなに？

「64初の3Dアドベンチャーゲーム」って言うけど、じゃあアドベ

ンチャーゲームってなんだ、ってことになるよな。アドベンチャーゲームっていうのはその名の通りゲームの世界の中を冒険するゲームだけど、頼りになるのは手先のテクニックや経験値じゃなくて自分のアタマ。限られた情報から自分の取るべき行動を選択していくのだ。

あいつが来ることは解っていた。待っていたわ、旅人よ。どうやら無事、脱獄に成功したらしいわね。

冒険の途中には多くの登場人物と出会うことだろう。彼らとの会話、そして交渉がゲームの行方に大きく影響することはまちがいない

店で買えるのは品物だけとは限らない。細心の注意を払う必要がある

こいつがはるかな昔シャドウゲイト城に封印された悪の化身、ワールロックロードなのか

STORY

世界が剣と魔法に支配されていた
遙か古の昔。辺境の王朝カルトウ
ーリンと邪悪な魔王ワーロックロ
ードとの間に壮絶な闘いがあった。ワ

ーロックロードの魔力は強大で、カル
トウーリンの討伐軍は1度は窮地
に追い込まれる。しかし、カルトウ
ーリン王国筆頭の魔法使いラクミ

ールは自ら造り上げた魔法の杖、
「時の杖」でワーロックロードをシ
ャドウゲイト城の地下深くに封印
することに成功したのであった。



シャドウゲイト城の内部。大部分は廃墟になっ
ているが、まだ人手が入っているところもある



魔術師とその一行がシャドウゲイト城の奥へと歩
みを進める。彼らの目的はいったい何なのか

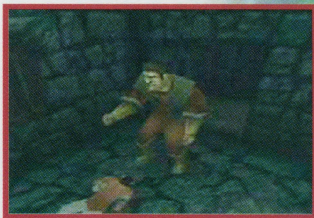
世界を震撼させたワーロックロ
ードとの闘いから数百年。かつては
栄華を誇ったカルトウーリン王朝
も今は滅び、シャドウゲイト城も
なかば廃墟と化していた。古の魔
法を求める魔法使い達の他は、盗
賊やならず者の巣になっていた。
そして主人公ディルは、数奇な運
命にもてあそばされるままこのシャ
ドウゲイト城に囚われの身になっ
たのである……。



不気味に静まり返った城内。どこに
危険が潜んでいるかわからない



魔王を封じたシャドウゲイト城中央の塔を貫いて火柱が噴きあがる。何者か
が長い眠りの淵から魔王を解き放とうとしているのだろうか

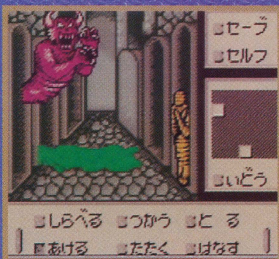


盗賊団に捕らわれ、牢獄に入れられ
たディル。まずここから脱出するのだ



シャドウゲイトリターン(GBC)

「シャドウゲイト64」の前作にあたる
「シャドウゲイトリターン」が、99年4
月下旬にゲームボーイカラーで発売予
定になっている。今回は関連ソフトと
して紹介しよう。「シャドウゲイト」は
1989年にファミコン用ソフトとして
発売されたゲーム。「シャドウゲイトリ
ターン」はこのゲームのリメイク版だ。
ゲームはコマンド選択式のアドベンチ
ャーゲーム。ひとつの選択ミスが命取
りになる、緊張感あふれるゲームだぞ。



魔王ワーロックを封印するため
に、古城の中を探検するのだ

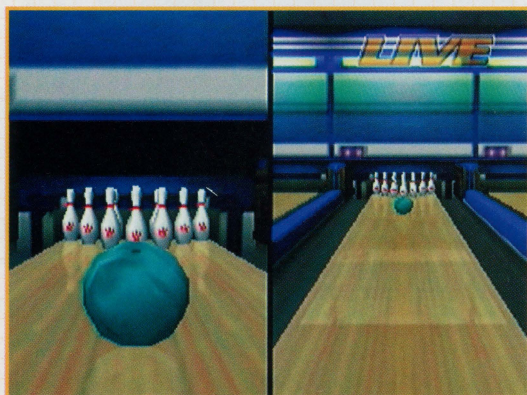


SUPER Bowling

タイトル	スーパーボウリング
発売元	アテナ
発売日	99年3月26日予定
価格	6800円(税別)
容量	64M
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1~4人用
備考	振動バック対応 コントローラバック対応

ボウリングファンにはSFC版からおなじみのシリーズ作品。大幅にバージョンアップした最新作が、ついに64でも楽しめるぞ。

やっぱりボウリングって楽しいですね!



一時期は日本中で大ブームが巻き起こった(という)ボウリング。でも「ボウリングをやったことない」って人は少ないんじゃないかな?で、この作品のすごいところは、ボウリングの面白さや緊張感が、本当にきっちり再現されてるってこと。ファンなら特に必見! (もし分からない用語があったらお父さんかお母さんに聞いてみてね)。



◆ステージモードをクリアすれば、いろんなレーンとキャラが使えるようになる



◆もち4人まで対戦可。ダブルス戦も楽しい。ハンディキャップもつけられるぞ



◆モード数が多いけど、かわいいアイコン表示でわかりやすい親切設計だ

どーやってピンを倒すかは君の戦略次第

ただ投げりゃいいってもんじゃない!
それがボウリングの醍醐味なのだ

いや、別にただ投げるだけでもいいんだけどね(どっちゃやねん)。でもボウリングを一度でもやったことのある人はもちろん、そうじゃない人も、このゲームの中で手に汗握るボウリングの醍醐味を味わえるはずだ。それじゃとにかく、1人プレイで実際に投球してピンを倒してみるぞ。

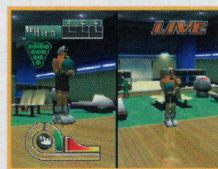
① 投球する方向を決める



◆まずはレーン上の赤い矢印の位置を、それぞれ決定するのだ

ちなみに1人プレイの時の画面左側はプレイヤーが操作する画面、右側は臨場感あふれる演出をしくれるライブがめんLIVE画面だ。

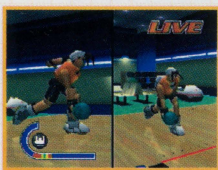
② パワーと回転を決定



◆赤いゲージがパワー、緑色のが回転の大きさをそれぞれ表す

球にかかる回転(変化球)と投球パワーをけつてい決定。このへんのかねあいがスコアを決めるいと言ってもいいだろう。君の腕の見せ所だ。

③ いよいよ投球だ!



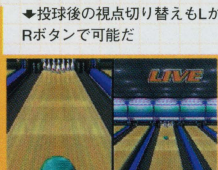
◆黄色のゲージ部分に緑色の線が乗った瞬間にボタンを押す

タイミングをきっちりあわせて、いよいよピンに向かって投球だ。いちばん緊張する瞬間だけど、もう後にはひけないぞ。投げろ!

④ さあどう転がるか?



◆どうか倒れて下さいと祈る数秒間だね。さあどう出る?



◆投球後の視点切り替えもL Rボタンで可能だ



◆結局1投目でピンが残り、2投目で見事スペア。ストロークやガタ時のキャラの一举一動もリアルな作りで、楽しめるぞ

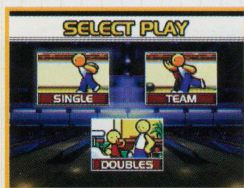
とにかく豊富なモードの数々

たまごころを転がし、ピンを倒し、スコアをあげて……これでだけじゃ正直言っただけじゃ飽きちゃうよね。でもこの作品にはこれでもかとばかりに飽きない工夫をこらしたモードの数々が搭載されているのだ。

バラエティモード

オープンボウリング

1~4人までプレイ可能。シングル戦・ダブルス戦・チーム戦がそれぞれ楽しめる。1人で楽しむもよし、友達や家族どうしでやれば盛り上がることもうけあいだ。



◆一般的なボウリングが楽しめるモードだ。好きな人数・ルールを選ぼう

ゴルフボウリング

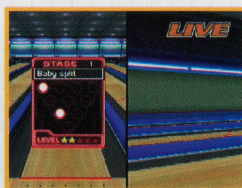
適当に配置されたピンをゴルフのように決められた回数で倒す。決められた回数で倒すとパー(±0)、それ以上だと+1というふうに、トータルスコアで勝敗を競う。



◆この場合、この配置のピンを2回の投球で倒すのが目標。全9ホールだ

チャレンジボウリング

スプリット(ピンが離れて残っている状態)を倒す。全10ステージ。ゴルフボウリングと違うのは、1回で全てのピンを倒せないと、次のステージにいけないことだ。



◆これはまだ序の口。ステージが進むとすごく難しいピン配置になるのだ

ステージモード

プレイゲーム

最初は2人のキャラとレーンしか使えないが、ここで勝ち抜いていくことによって他のモードでも使えるキャラとレーンが増えていくのだ。どんどん勝ち抜いて君に一番ぴったりのキャラとお気に入りのレーンを手に入れよう。



◆COMが操作するキャラに勝ちぬいていくと、?マークにニューキャラが登場



◆なんつーかすごいレーンとキャラでしょ。氷のレーンってつるつるするしさ

コレクション

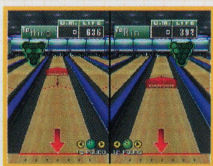
集めたキャラクターを見ることができる。各キャラ独自のモーションがあるので、見るだけで楽しいぞ。



◆キャラを選んでAボタンを押すと、それぞれの動きを披露してくれるんだ

V5モード

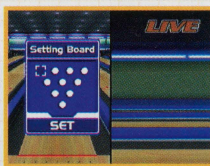
普通の対戦と違うのは、早くピンを全て倒さないと、デッドラインが近づいてきて、ファールラインを越えると負け。急げ急げ!



◆ピンを全部倒すとデッドライン(画面上の赤い'DANGER'と書いてある壁)はちょっと戻る

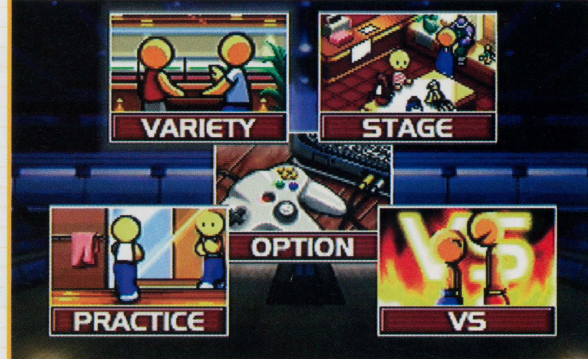
ストラクティクスモード

ピンを好きな位置に配置して、投球練習ができる。倒すのが苦手な部分って、誰にでもあるよね。とにかく練習あるのみだ。



◆好きな位置にカーソルをあわせてピンの位置を決定。苦手なピン配置を克服しよう

GAME MENU



キャラのみなさん方

ステージモードの「プレイゲーム」で手に入れて使用可能になるキャラのみなさん方だ。それぞれの持ちレーンとキャラ別の能力値やクセがいろいろあるのだが、今はまずお顔拝見だ。



HIRO

右利き。
使用球は13ポンド。



ALPHA

左利き。
使用球は12ポンド。



RIN

左利き。
使用球は12ポンド。



FANNY

右利き。
使用球は6ポンド。



PEGGY

右利き。
使用球は15ポンド。



DOT

右利き。
使用球は16ポンド。



KANTA

左利き。
使用球は10ポンド。



MIKO

左利き。
使用球は13ポンド。

担当編集者のプレイレビュー

ちづる profile



大学時代にマイボールマイシューズを貰おうかと思いついた程ボウリングにハマってた。(本当のボウリングの)最高スコアは160だがアベレージは100前後。いくらやってもヘタはヘタ。

ボウリング好きなら絶対買い!

という私は買うと思う。とにかくボウリングの面白さが本当にきっちり再現されているゲームなのだ。今回、アテナから届いたサンプルロムをやり始めるとハマりすぎて、他の仕事に手がつかない状態になってしまい、困ったもんでした(今もガマン中)。多くのモードを搭載して飽きさせない工夫の作りに脱帽です。

超空間ナイター プロ野球キング2

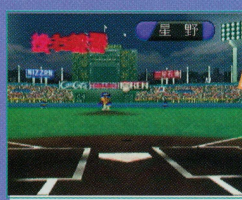
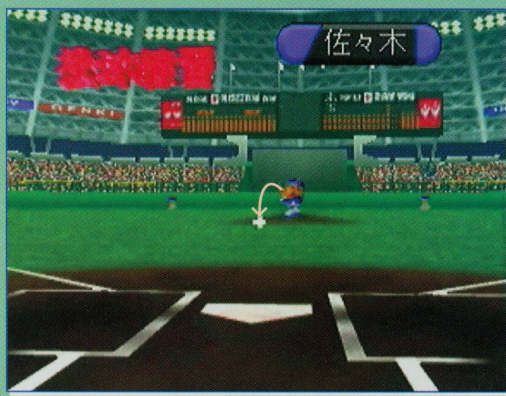


タイトル	超空間ナイタープロ野球キング2	容量	128M
発売元	イマジニア	ジャンル	スポーツゲーム
発売日	3月発売予定	プレイ人数	1~4人用
価格	6800円	備考	振動パック・コントローラパック対応

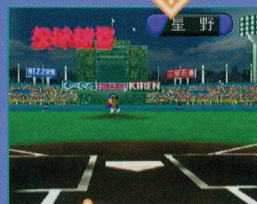
変化球の曲がり具合が実にリアルな野球ゲームだ!

野球ゲームの醍醐味といえば、やはり対戦プレイでのバッターとピッチャーの駆け引きだろう。バッター側の場合、相手ピッチャーが投げてくるコースと球種を完全に見切つて、一発長打を放ったときの嬉しさは格別。逆にピッチャー側の場合は、相手の意表を突いた投球で三振に切つて捨てた時は最高に爽快だ。その駆け引きを楽しむ要素として、『プロキン2』では各選手ごとに得意・不得意コースが設定されているだけではなく、右で紹介しているように、変化球がすごくリアルな軌跡を描いて曲がるのだ。例えばハマの大魔神・佐々木投手の直球だと、ボールが指から離れる瞬間からキャッチャーミットまで、ほぼ一直線に到達するけど、フォークボールだと最初は少し上向きの軌跡を描きつつ、途中からストンと落ちるといように、実にリアルなのだ。これによって、あらかじめ狙いのコースを決めておかなくても、投球直後のボールを見て、球種を判別してからミートカーソルを動かすことも可能だ。よりプレイヤーの腕前が試合に反映される、本格派の野球ゲームに仕上がっているぞ。

横浜ベイスターズ 佐々木投手のフォークボール



オリックスブルーウェーブ 星野投手のスローカーブ



思わすのけぞる
山なりカーブ!

視点変更も可能!

試合画面は、キャッチャーから見た標準視点のほかに、「ななめ」「たかい」「ちかい」の3つが選べるのだ。でも標準の視点がいちばん臨場感があって遊びやすいぞ。



「ななめ視点ミートカーソルを合わせるのが難しいぞ」

今月もゲームモードを紹介するぞ!

前号では、日本一を目指す「シナリオモード」と、選手の能力を上げる「育成モード」を紹介したけど、まだ他にも楽しいゲームモードが用意されているのだ。詳しく紹介するから、よ〜く読んでくれ!



★7つのゲームモード土生選成
積で、タッブリ遊べるぞ



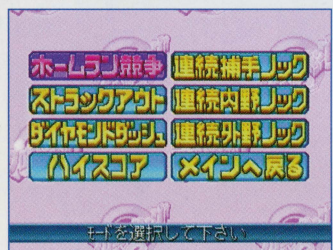
★「オープン」はCOMや友達と
1試合だけ遊ぶモードだ



★「ペナント」は実際のプロ野球
と同様にシーズン戦を戦っていく

みんなで遊ぼう「アタックモード」

6種類のミニゲームが用意されていて、打撃・走塁・守備の練習用としてだけではなく、パーティゲームとしても盛り上がるのだ! ハイスコアも自動的に記録されるぞ。



★「連続ノック」とは、打球をうまくキャッチして、指定された塁に素早く送球するモードなのだ。もちろん守備の練習をするのにもピッタリだぞ

ホームラン競争

ホームランをどれだけ多く打てるかを競うモード。ホームランを打てないとアウトになり、3アウトになってしまうとゲームオーバーだ。球は全てド真ん中に来るから、タイミング良く強振するといひぞ。



★長打力の高い選手だと、面白
いようにホームランになるぞ

ストラックアウト

ホームベース上にある9枚のガラスを、決められた球数で割っていくモードなのだ。9枚割り終わると、また新たに9枚のガラスが出現するぞ。一度の投球で4枚割るのも可能だから、効率よく割っていこう。



★投球カーソルは出ないから、普
段の投球経験がモノをいうかも

ベースランニング

ベース付近をウロウロしている野手をかいくぐり、出来るだけ多くのベースを踏むモード。野手にぶつかってしまうとアウトになり、3アウトでゲームオーバーだ。進塁と帰塁を使い分けて野手を避けていこう。



★野手の動きは不規則。なかに
は追いかけてくる野手もいるぞ

選手を作ろう! クリエイトモード

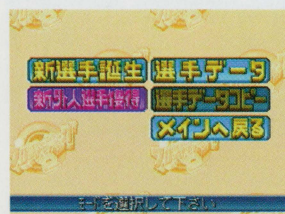
新しく選手を作るモード。日本人選手を作る「新選手誕生」と、外人選手を作る「新外人選手獲得」の2種類に分かれているぞ。「新選手誕生」モードは、甲子園出場からスタートして、試合を勝ち進んでいくのだ。最終的にドラフト指名を受けてチームに入団すると、その選手が使えるようになるぞ。「新外人選手獲得」モードは試合形式ではなく、15個の質問に答えていくと、その選手の能力が決まって入団できるのだ。



★新選手誕生は、まずはじめに
名前・体型・顔を決めるのだ



★甲子園を勝ち進めると、試合は打
撃・守備・走塁の3つをこなすんだ



★クリエイトモードは、この4項目
だ優秀な選手をたくさん作ろうぜ!



★新外人選手獲得では、質問に
答えてただで選手がでるぞ

自由にチーム編成! エディットモード

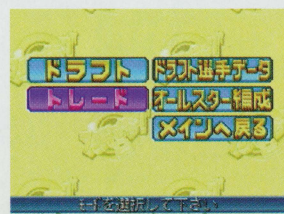
「ドラフト」「トレード」「オールスター編成」の3つのモードが用意されている。「ドラフト」モードは、新選手2人をチームに追加できるけど、この新選手を使えるのは「オープン戦」だけなのだ。「トレード」モードはセ・パ12球団の選手を好きなように入れ替えられる。「オールスター編成」では、オールセならセリーグからというように、同じリーグの範囲内で選手を好きなように入れ替えられるぞ。



★松井とイチローなど、ゲームなら
ではの超大物トレードを楽しもう



★こちらはオールスター編成メ
チャクチャ強いチームにもできるぞ



★エディットモードは、この4項目
いりゃんチーム編成をしよう



★ドラフトモード。指名選手が重
複したら、抽選で決定するのだ

64大相撲2

五全勝

十四

ろくよんどりにむ

初顔あわせ

いずもつな

出雲綱

横綱全勝

タイトル	64大相撲2	容量	128M
発売元	ボトムアップ	ジャンル	格闘アクション
発売日	3月18日	プレイ人数	1~2人用
価格	6980円	備考	振動バック・コントローラバック対応

ついに発売日決定! ここに来て一気に盛り上がった実際の相撲界に景気づけられたか、『64大相撲2』がいよいよ土俵入りだ。前作もなかなかの人気を誇っただけに、今回も期待して待ってたひと多いんだろうな。長らくお待ちしました、『64大相撲2』の始まり、始まりー!



徹底紹介! ゲームモード

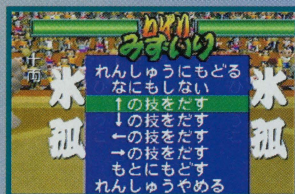
れんしゅうモード

強い力士を育てるためにはまず練習から、ってことで「れんしゅうモード」の解説からいってみよう! このモードはその名の通り取り組みの練習をするモード。ストーリーモードの中にある「けいこ」とはまったく別のモノだから注意。「けいこ」は育てる力士の能力アップ、「れんしゅう」は力士を操作するキミの腕前アップだと思っほしい。練習相手にはゲーム中に登場するすべての力士が選択可能。横

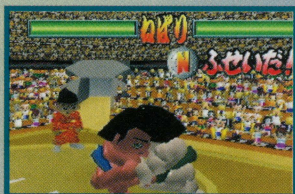
綱の胸を借りて練習もできるわけだ。それに、相手がどんな技を出すかも指定できるから、返し技の練習なんかにももってこい! 腕を磨いて友だちとの対戦やストーリーモードに備えよう。



◆横綱から十両まで、登場する力士すべてで練習が可能。苦手力士の研究もできるぞ



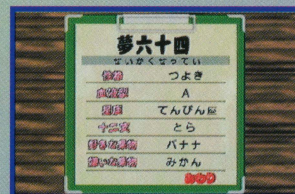
◆練習相手が出す技を設定可能。組んだ時の技も離れた間合いの技も出してくるぞ



◆ねばりゲージは減らないから、心ゆくまで特訓できるのだ。鍛えまくれ

たいせんりきしモード

コントローラバックにセーブしてある育成力士を、「れんしゅうモード」や「とりくみモード」で使うために登録するのがこのモードなのだ。……って説明すると「ふーん、そうなんだ。だから?」とか言われそうだけど、実はこのモードはかなり奥が深い。利用法によっては『64大相撲2』にひと味もふた味もちがう楽しさが生まれるぞ。まず活用法その1。友だちのコントローラバックから力士を登録して「とりくみモード」で対戦。



◆血液型や性格も設定。COMが操作するときのプレイスタイルに影響する

COMに任せてトーナメントを観戦するのもいいな。活用法その2。「ストーリーモード」で育てた力士を、場所ごとに登録しておこう。自分の力士がだんだん強くなっていく過程が楽しめる。コレはオススメだぞ!



◆自分が育てた力士の記録が残るってわけ。ぜんぶん自分の力士でトーナメントも面白い



◆登録した力士でいろいろ遊んでみよう。楽しみ方はたくさんあるはずだ

ストーリーモード

『64大相撲2』の目玉とも言えるこのモード。新入幕した力士を5年間育て、そのあいだに横綱の座をつかむことが目的だ。最初に力士の体型を決定。ソップ型(筋肉質で小兵)・ふつう・アンコ型(太めで大柄)の3種類から選択しよう。次はスロットマシンで力士の能力を決定だ。単語

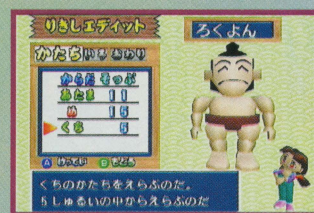
を組み合わせていい文章ができれば、力士の能力値にボーナスがあったり新しい技を覚えたりするぞ。好みの力士が誕生したら好きなしこ名をつけよう。キミの力士がコレで誕生だ! まずは前頭15枚目からスタートして、期限の5年間のうちに横綱になるのだ!



「ストーリーモード」で忘れちゃいけないのはたくさんの登場人物たち。力士にとっては親代わりとも言える親方とおかみさん。部屋の先輩力士に後輩の力士たち。宿命のライバル力士。圧倒的な強さで立ちはだかる大横綱。そして相撲人生を彩る女性たち、とまあこんな人たちに囲まれてストーリーは進むのだ。



★右から親方、親方の娘のさや、そしておかみさん。部屋の力士たちにとっては家族同然だ



◆お好みで肌の色、目の色、髪の色まで選択できる。好みの力士を育てよう



◆「さや が おおふろ を のぞかれた」が正解かな。新技獲得もありだ!

力士を強くするためには2つの方法がある。まずは相撲部屋でのけいこ。やっぱり力士といえば早朝からの猛烈なけいこでしょう。このけいこはミニゲームでばっちり再現されてるぞ。8種類のミニゲームで高得点をあげれば、それぞれ違った能力値がアップ。自分の力士の特徴にあった能力をアップさせようぜ。2つめに、本場しよ中にかくさん使った技はどん



◆Cボタン左右をかわるに連打! 時間内に規定数連打できればOKだ

どん強くなるのだ。技を使っていると新しい技にパワーアップすることもあるぞ!



◆大阪在住、花の女子高生ともちゃん。主人公の先輩力士に興味があるみたいだけど……



◆コイツが主人公のライバル、青竜神関。ことあるごとに主人公にからんでくるぞ

とりくみモード

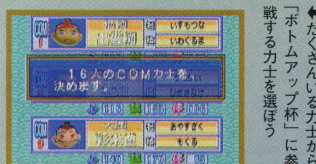
「ストーリーモード」で育てた力士や、そこに登場するCOM力士、そして「たいせんりきしモード」で登録した力士で対戦できるモードだ。このモードには「たいせん」と「ボトムアップ杯」があるぞ。「たいせん」はオーソドックスに2人の力士を戦わせる。自分の育成力士と戦って弱点を探してもよし、友だちの育成力士と自分の育成力士を戦わせて観戦するのもよし。「ストーリーモード」で苦戦した力



士と対戦して相手の弱点を探ったり、自分なりの戦略を考えるのもいいだろう。横綱を使ってその強さを実感してみるのも面白そう。「ボトムアップ杯」は16人の力士が参加できるトーナメント戦。「たいせんりきしモー



ド」で登録した力士も、「ストーリーモード」に登場する力士も参加できる。自分の力士の成長過程を登録しているなら、16人ぜんぶを自分の育成力士、操作はCOMにやらせて観戦するのも面白いな。



◆4回勝ち抜きて優勝。トロフィーを手にとしよう



タイトル	おねがいモンスター	容量	128M
発売元	ボトムアップ	ジャンル	育成シミュレーション
発売日	4月9日	プレイ人数	1~2人用
価格	6980円	備考	振動バック・コントローラ対応

1カ月お休みをいただきました「おねがいモンスター」だけど、このたびついに発売日が正式決定! というわけで編集部にも99%完成バージョンのサンプルロムがやってきた! そう、僕たちは待ってたぜ!

おつかいモンスターで行こう!

さて今回はモンスターにさせるお仕事を紹介していこう。まずは「おつかい」だ! お母さんに「おつかい」ってちょうだい、って頼まれるのはよくあること。気持ちよく「うん、わかった!」って返事しなきゃダメだぞ……ってのはいいとして、お母さんから頼まれるおつかいってのは、みんなができそう

なことをお母さんが選んでいいつけるよね。おんなじように、どの仕事をモンスターにやらせるか、それはモンスターリーダーのキミがしっかり考えて選んでやらなきゃダメなんだ。まだ赤ちゃんのモンスターにムリヤリおつかいをさせてもできないよね。よく考えておつかいさせよう。



★街の人たちに頼まれた仕事はこうやってチェック。行き先や目的の難しさが変わってくるぞ



★おつかい成功! これで経験値をゲットしてレベルアップだ。お礼のアイテムももらっとこう

エサとりでポン

モンスターには毎週献立をたててエサを食べさせてやる必要がある。このエサの種類によって、進化するモンスターの属性が変わったりもするのだ。で、モンスターに食べさせるエサのおはなし。エサは町の中にあるよろずやで売ってもらうこともで

きるけど、せっかくだからここは自分で育てたモンスターに取りに行ってもらいましょう! エサによってはモンスターのレベルがある程度高くないと取りにいけないものもあるぞ。おつかいと同じように、モンスターのレベルにあった場所に行かせよう。



◆弱いモンスターにやるエサをレベルの高いモンスターが取りに行くのもアリだ



◆献立を立ててエサをやろう。進化や属性もアタマに入れておこうぜ

冒険でゴー

育てたモンスターを冒険の旅に出すこともできるぞ。冒険に出すときは、モンスターに目的地点を決めてやるのだ。そうするとモンスターが目的地点まで往復する旅に出るわけだな。冒険の旅にはもちろん危険もつきもの。野生のモンスターとの戦闘に負

けてしまえば冒険はそこでおしまい、失敗ということになってしまうぞ。そのかわり、冒険から無事帰ってくればめずらしいアイテムやモンスターのえさ、それに普通とは違うモンスターが生まれるタマゴなんかをゲットできることもあるぞ!



◆白熱のバトル。負けてしまえば街に戻されて冒険失敗になってしまうぞ



◆みごと冒険に成功するとアイテムと経験値をゲット。どんどん強くなるぞ!



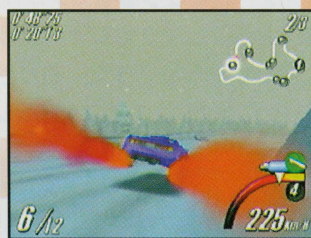
TOPGEAR OVERDRIVE

いよいよ発売も迫ってきた「トップギア・オーバードライブ」。今月はただでさえド派手な走りによりいっそうのパワーをつけ加える「ニトロ」についてのお話だ。では今月も、Let's Overdrivin'!

タイトル	トップギアオーバードライブ	容量	96M
発売元	ケムコ	ジャンル	レース
発売日	99年3月19日	プレイ人数	1~4人用
価格	6980円	備考	振動バック対応

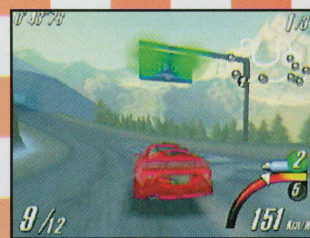
ニトロってなんだ

「ニトロ」とは、ダイナマイトの原料であるニトログリセリンの略称。クルマの燃料に混ぜて、爆発的な加速力を得る推進剤と呼ばれるものだ。平たく言えば、ガソリンの代わりに火薬を燃やして走るようなもの。急加速もナツクダ。



◆タイヤから炎が噴き出す！ちょっとオーバな演出もまた味わい深い

「トップギア・オーバードライブ」では、ニトロはコース上にある標識の下を通過することでゲットできる。ただし、通過すればいつでも補給できるわけじゃないぞ。敵車が通過したすぐあとは標識上の信号が赤になって、補給不可能になってしまうのだ！



◆今は青信号だから補給は可能。ニトロ1つで大幅にレース展開が変わることもある

ここで使え！ニトロダッシュ

さて、強力な加速力を誇るニトロだが、やみくもに使っていてももちろんレースには勝てない。ということで、ニトロの使いどころについて考えてみることにしよう。まずいちばんの使いどころといえばスタート地点。どんなに加速のいいクルマでもスタート直後はやっぱり徐々に加速するしかない。この加速にかかる時間を一気に短縮して順位を上げるのだ。止まった状態から加速していくのはクラッシュした後もおなじ。遅れを挽回するにはニトロダッシュしかないわけだな。

さらに、ブレーキを踏んでカーブを曲がった後はニトロダッシュで一気に加速。急加速で敵車に差をつけよう。他にも、もちろん長い直線でも積極的に使おう。ストレートでタイムを稼ぐのだ。ミスからのリカバリーにも、攻撃的にも使っていこう。レースの行方はニトロ次第なのだ！



◆ドリフトターンからの立ち上がりにはニトロが



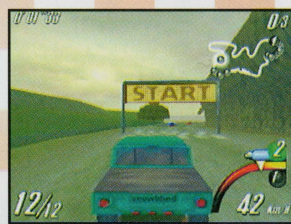
◆むやみに使うとたちまち爆発炎上。気を付ける



◆スタート直後。急加速で敵車の前に出よう

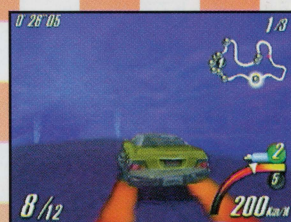
要注意！ニトロは大事に

ニトロを使うと、急加速ができる。つまりは、エンジンの回転数が急上昇する。ここで1つ問題がある。オートマだとギアチェンジが回転数に反映されないのだ。つまり、せっかくの高回転がムダになってしまう！



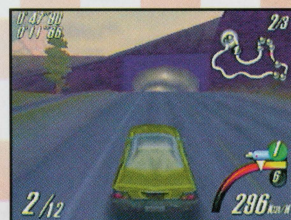
◆タイミングを計って使っていこう

ニトロがムダになるシーンももう1カ所ある。それぞれのクルマには最高速度が設定されている。実はニトロによる加速も、この最高速度の制限を受けてしまうのだ！ニトロは落ちたスピードを補う時に使おう。



◆ニトロの使いどころも重要なポイントだ

スタートは、たしかに急加速が欲しい場面。でもスタート直後にニトロを使ってしまうと効率が悪い。3~4速にシフトアップしてからニトロを使って一気に加速、ジャマな敵車をけちらそう！



◆この車ではこれ以上のスピードは出ないぞ

NHL[®] BLADES OF STEEL[™]

タイトル	NHL BLADES OF STEEL
発売元	コナミ
発売日	4月1日予定
価格	7800円
容量	96M
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1~4人用
備考	振動バック コントローラバック対応(115P)

NHL プレイズ オブ スティール



氷上の格闘技!!それがアイスホッケーだ!!

世界最高峰のNHLでプレイしよう!!

N64スポーツゲームをひっぱりコナミから、今年もアイスホッケーゲームが登場。前作『オリンピックホッケーナガノ』の内容を一新し、さらにヒートアップした戦いが楽しめそう。もちろんNHL公式ゲームなのでデータやルールはNHLに基づいたものになっているぞ。

操作も楽々、気軽にホッケーをしよう!!

アイスホッケーにあんまり馴染みがない人も大丈夫。簡単な操作でいろいろな技も繰り出せるし、なによりプレイしていけば、自然に体が覚えちゃうって感覚なんだ。まずはエキシビジョンモードで気軽に遊んでみることから始めよう。

3つのモードで遊べるぞ

●エキシビジョン

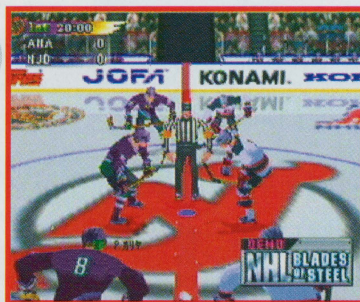
好きなチームを選択して遊ぶ1試合対戦。4人・協力プレイができるぞ

●シーズン

シーズン戦を勝ち抜きNHLチャンピオンを目指すモードだ

●プレイオフ

プレイオフトーナメントのみをプレイできるモードだ



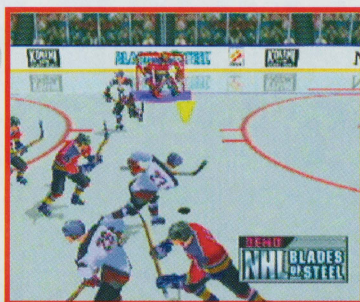
画面もめちゃきれいでしょ。氷の上ってことで、そのクールさも伝わってきそうなんだ

迫力のシュートを決めよう!!

操作に慣れたら、次は積極的にゴールを狙ってプレイしてみよう。アイスホッケーはゴールが狭いし、キーパーがいるから難しいや……と思っている諸君。確かにそうだが、この隙間からゴールを狙う快感がまた楽しいんだ。



画面視点も切り替えられるぞ



狭いゴールを狙ってシュートをぶち込もう。決まったときの快感はもう最高のものだ

ドハデな演出も楽しみのひとつ

ゲームだけにとどまらず、ドハデな演出も楽しみのひとつ。氷上の格闘技っていうくらいにのすごい乱闘シーンや、ゴールを決めたときの鮮やかな演出など、盛り上がり所はたくさん用意されているみたいだぞ。特に乱闘シーンは超盛り上がるかもね。



乱闘開始です!! 相手をぶちのめせ!!



ハットトリックを達成すると、なにやら巨大な帽子が出現して……。まるでお祭り騒ぎになるのでした

こーゆードハデな演出も楽しいね。ぜひハットトリックを達成させて自分の目で見てみることにしよう

●これだけ知ればちょっと通●

(NHL&アイスホッケー) 基礎知識

NHLとは…

NHLとはナショナルホッケーリーグの略で、1917年11月22日、世界最強のプロリーグとして北米でスタートした。現在は3つディヴィジョンを持つ2つのカンファレンスに27チームがあり、NBA、NFL、MLBと並んでアメリカの4大スポーツのひとつだ。

アイスホッケーの基本ルール

試合は1ピリオド(このゲームでは5.10.20分から選択可能)×3ピリオドで行われ、バックと呼ばれる弾を相手ゴールに入れると得点が加算される。試合開始は、フェイスオフと呼ばれ、審判がセンターラインのスポット上にバックを落とし、ゲームスタート。

基礎用語

●ゴール

ゴールを守るゴールキーパーのこと。

●インターセプター

相手のパスをカットすること。

●ワンタイマー

味方からパスをもらうと同時にスラップシュートを試みることに。

●スラップシュート

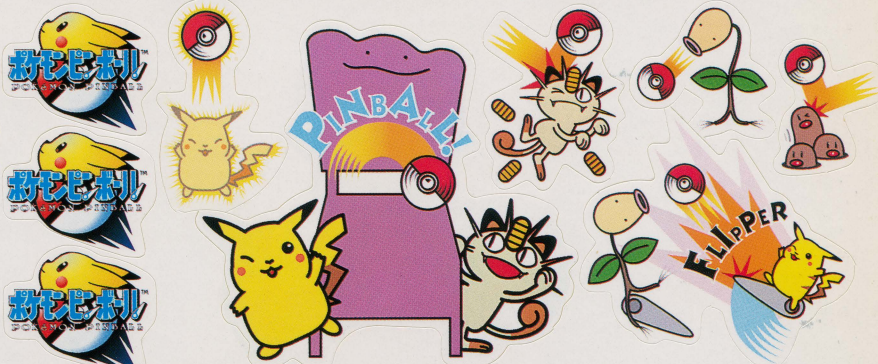
スティックを後方に振り上げて打つ、力強いシュートのこと。

●ドロップパス

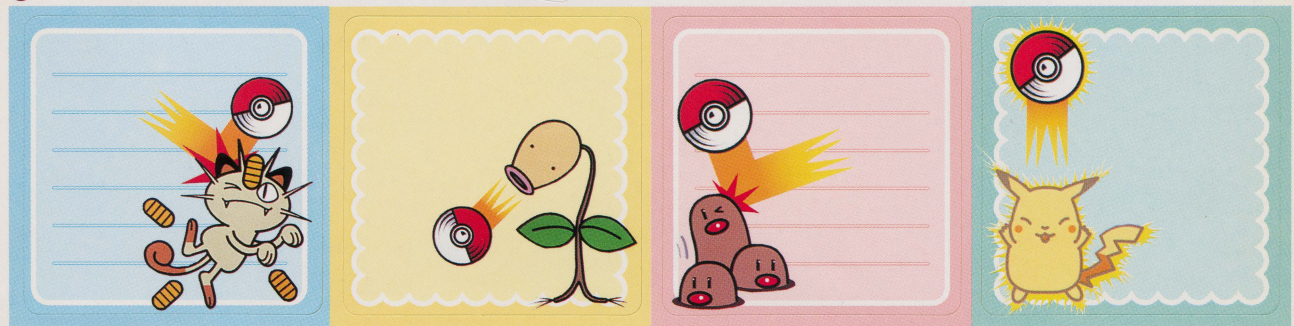
前方へパスやシュートをするとき見せて、そのままバックを止め、後方の味方がバックを拾うこと。

●クロスチェックング

スティックを両手で持ち上げ、つきだして相手にぶつかっていく行為。



メッセージに最適!



カセットの上面に貼ってね

ネームシールだよ。ゲームボーイのウラなどに貼ろう!

悪魔城ドラキュラ黙示録
TOPGEAR OVERDRIVE
トップギア・オーバードライブ

64大相撲2
パズルボブル64

NAME
ADDRESS
PHONE

NAME
ADDRESS
PHONE





1999

4

APRIL

ここ1年は夜7時まで仕事。決められた時間内でできなければダメというやり方を取っている。オレ的にはだらだらとやっても何の進歩もなければ、得る物もないからだ。ページ数が多いからとかいうのは言い訳にならんからね。

●任天堂ニューハードの謎を追う!!

"RokuDori" Entertainment Topics!!

突然降ってわいた任天堂新ハードの話。某週刊誌がいつものようにスクープっぽく扱っていたけど、実はそんな情報は一切こちらには伝わってきていない。こんなところで先に結論を言うのはなんだが、たぶん新ハードは出ると思うけど、それは64に關係するのか、GBに關係するのかはわからんという状態。通信端末を使った何かになるのではなからうか。昔ではプレステ2の怪情報も飛び交っており、やれDVDとかインターネットからダウンロードできるやらと、こちらも通信端末としての目的を持ったものになりそうな予感だ。まー、これも大元のソニーが何の公式発表もしていないので何ともいえないが、たぶん出るでしょう。というか、出ても別におかしくもない。新ハードになったからってソフトの質が変わるわけじゃないもんね。そのハードの特性を使った、例えば通信なら、通信でモンスターを交換できるとかの付加価値はつくと思うけど。ソフトが爆発的におもしろく

なるまでには時間がかかるってことだ。『ゼルダ』を何年待ったよ。だから新ハードが出てくても別に關係ないんだけど、それによって旧ハードのユーザーが切り捨てられることがないようにしてもらいたいってことだよな。最近の情報では某サクラ大戦が任天堂ハードで遊べることになるらしいが、ハードの垣根を超えてソフトがいろんな形で楽しめるようにしてもらいたいのが本音な所だ。任天堂新ハードの話とは全く關係ないものになってしまったが、申し訳ない。ここからは推測でかくけど、通信端末ってことはやっぱりポケモンを全国的にトレードできれば、ってのが今、考えられる最大の魅力なんじゃないかな。北海道育ちのピカチュウは沖縄では暑さに弱くて負けちゃったりなんてことができれば、日本全国お国自慢のポケモン自慢なんてできそうなんだけど……。これはイチユーザーとしての個人的な希望です。ハイ。実現できたらしてくださいってとこ。

FROM LETTERS

お葉書コーナー増えました。
ふるって応募してね。

「コントローラバックって何? 一体何をする物なんです? 教えて」

(大分県/さくらんぼ)

11歳からのお葉書をいただきました。そうだね。最近そーいうのって当たり前になって説明する部分が無くなっていったよね。コントローラバックとは64のバックに差し込むデータ記憶カセットで、64ソフトのカセットにセーブ機能がないものによってデータをセーブしてくれるもの。まープレステのメモ리카ードみたいなもんだね。

「長い間友達に64をすすめてきましたが効果がないようです。何か手はないでしょうか」
(千葉県/げんるい)

もう勧めるのはやめてほっときましょう。むしろ、一切64の説明もせず、知らないふりすらしましょう。きっと友達が得意になって説明してくれます。

伝達事項。福岡県のJOKERくん。「2万円企画」は今度やります。以上。



↑(福岡県/あおがえ) 語呂はいいよね



↑(群馬県/なますこ奈津子) 復活させたい

【あてさき】

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係



今月からこのページと隣の「アナログチャット」を含めたページはエンタメコラムになりました。いつものメンツだけど、たまには違う人になるかも。読者とかね。



ゼルダ後遺症、春まだ遠し
by ケイ少佐

発売から数カ月。さすがに『ゼル伝』もあきてしまった。とてつもない大作で、ゲーム史上まれにみる出来であることに間違いはなく、かなりの長い期間遊ばせていただいた。そのうちまた遊ぶにちがいない。でも、今はもうやりたくない。さすがにあきた。そして…、遊びたいゲームがなくなってしまった。あまりにもすごいゲームを目の当たりにしてしまったため、それよりもクオリティの低いゲームをやりたいと思わないのだ。そこそこ遊べる新作はあっても、やはりその気になれない。ゲーム漬けの毎日を送り、もはやゲームが生活の一部となっているため何もせずにいられないので、古いゲームを懐かしんでみたりしている。ビョーキである。でも、結構いません？『ゼル伝』後遺症の人。なおるには、ちがった面白さを提供してくれる新作がでてくるのを待つしかないかも知れない。俺にとっての特効薬は「オウガ3」かな。その時やっと春がくる。



なんつーかゲーム業界って
by マッシー

2/5発売のファミ通見た？ マリィガルのインタビューページ結構すごかったよね。『サクラ大戦』がGBで出るからって別に大したこと無いじゃんって思う人もいるかもしれないけど、なんつーかやっぱりすごいことなんよこれ。個人的に同上のソフトに関わっていたこともあったので、早速その当時のスタッフに電話しちゃったもんね。オレとしてはうれしい限りだし、なんかハードの垣根を

超えてゲームが楽しめるってのはいいことだと思う。実現すればドリームキャストとゲームボーイがつながるってことだからね。でも、それをいいことだけと見ない見方もあるようで……。最近編集部でも流行しているホームページに「POWER TODAY」(<http://WWW.POWERTODAY.COM/>)というのがあって、ここはゲーム業界の残酷さを体験者の投稿で作っていくコーナーがあるんだけど、実にこれが生々しいというかすごい。コレ見ちゃうとゲーム業界って……っ

て思うんだが。なんかこの業界ってあんまり大人がいないかったというか、バブル全盛期はとんでもないゲームが出てたりしたじゃない？ それ割とゲームには関係なかった人たちが入ってきて少し整理されつつあるのかなって気がする。それだけがいいことじゃないんだけど。とにかくいろんな意味でいろんなゲームが楽しめるようになるって21世紀のゲームも救われるって気がするんだけど。救われなくてもいいのか？ 結局ゲームって個人のものなのかな。よーわからん。帰ってゲームしよ。



絶叫！シュバババーン！
by もちお

いやあ、すごいねえ。え？何がすごいかって？「ボイスラッガー」ですよ、「ボイスラッガー」！ もー、大変なんスから…あ、この番組知らない人もいると思うんで説明しよう。「ボイスラッガー」ってのは毎週火曜日の深夜1時15分からTV東京で放送されてる変身ヒーローもの。ただし、「ボイスラッガー」が他のヒーローものとちょっと違うのは、出演者が中川亜紀子さん、池澤春菜さん、関智一さん、草尾毅さんといった「人気声優さんである」というところ。すげえぜ、おい。池澤春菜サマにケリ入ってもらえるんなら敵の戦闘員になりてえよ、オレ。だが、なによりも凄いのはリーダーの「ゴールド」を演じるのが「ゴエモン」でおなじみの水木一郎アニキであるということ。いかすぜアニキ！ もちろん主題歌もアニキがだ！ 夜中だったのに熱いぜ！ …てなわけで、「ボイスラッガー」、これからハッキリそうす。



風雲！バナナ相談所！
by フカミ

「質問に答えるときは何で偉そうなの」なんて苦情のハガキもいただきつづ4回目を迎えたバナ相。今月も若人の悩みに答えよう。若人あきらとは違うぞ。「僕は今度受験生です。なのでN64ができないかも……。こっそりやるべきでしょうか？」(大阪府・松浪昌宏) 柳生先生：うーん、難しい問題ですが、自分で考えて勉強のさまたげにならない程度ならいいんじゃないでしょうか？ 勉強の気休めにゲームをする、と。なにしろ学生の本分は勉強ですから。バナナ：……ヌルイな。だいたいこっそりやろうと言う根性が気に入らん。やりたいんなら堂々とやる！ 親には「理由があつてどうしてもやりたいからやってるんだ！」って言えばいいだろう。もちろん、キツバリと言える理由がないなんて論外だぞ。ただ勉強から逃げてるだけじゃダメだしな。ということだ。こっそりやるなんて情けないことは考えるなよ。

エンタメコラムニスト

マッシー

最近洋モノドラマに時間を無駄遣い中。『ピパヒル』『ナッシュ』は欠かさない。そんなドラマを声優さんで覚えちゃって吹き替えじゃないと洋画も見られなくなった自分がちょっとやだ。でもやっぱりシュワは玄田哲章、セガールは大塚明夫に統一してよ。

ケイ少佐

金欠ってやだよ。電車賃もメシ代もなかった学生の頃はマジでヤセちゃったし。その頃から比べると10キロも重くなったので5キロくらいは落としたい。かといって運動もしないしなあ。現在、ボディブレードでも買って無駄遣いをしようと画策中。

もちー

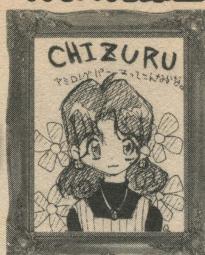
貧乏ってやだよ。競馬部の活動で一発あてて少しは生活を楽しもうとしたものの、今のところ全敗。やっぱりガチャポンとか(最近「To Heart」のはまってる)トレーディングカードとかでツキを無駄遣いしてるせいだろうか…？

フカミ

最近ゲーセンで「ジョジョ」にハマリ中。やっぱりジョセフだね。おかげさまで100円玉を湯水のようにつつこんでる始末。わかつちやいるけどやめられない、こんな自分がちょっとやだよ。勝つまでやめない、ってわけじゃないんだけど……。

ちづるのアナログチャット 64 ~be myself~

今月の肖像画



福岡市のおおがえるさん
作。ちなみに美容院はもう半年行ってないです。
結局面倒くさがりな私。

今月のお酒

20才未満禁



浅草がハイカラだった頃の浪漫がたっぷりすぎて、私としては窒息寸前というカンジの味…。でもデンキネズミ (ごめん) は結構好き。

ベストマッチゲーム ヒカチュウげんきでちゅう

第17回 64DDって本当はいつ発売されるんだ?

『ポケスタ』に続いて『ポケスナ』までもが64DDからカートリッジに…許せますか? ちづるさん、ガツンと言っちゃって下さいよ〜。

とのお怒りの声は、大阪府の津田和典君より。「64DDを出す」と最初に言っておきながら、N64本体版にソフト仕様を変更するという任天堂の「約束破り」に腹がたつわけですね。

まず現在の私の個人的な意見を言わせてもらえば、DDをわざわざ買わなくてもいいから、カートリッジのほうがいいんじゃない? と思う。なんとなく情性で買ってしまうのは場所 (現在の私の部屋は各種ハードや付属機器、コードやソフトが棚からあふれ出すカオス状態) とお金のムダ使いだと気づいた今日この頃の私なので。お金と言えば、最近私が通ってる歯医者で「保険適用外で徹底的に直すとすれば40万円ほどかかります」と言われた。さてどうしたものか。あ、ごめん、話それたね。とにかく「新しい機械」

を買わなくてもポケモンゲームが遊べるのは、ポケモンファンであり、64ユーザーのコア層である子供たちにとってはありがたいことではないだろうか?

一方、津田君の言いたいこともすごくよく分かる。同様の怒りの声も、編集部にはけっこう届いてるし。約束した以上、守って欲しいというのは率直な気持ちだね。

次にもっと現実的な話をすれば、ゲームも商品である以上、商業ベースにのせる必要がある…つまり儲けないとはいけない。その点で「ユーザーに対する社会的な責任」と「企業としての利潤追求」のかねあひのはざまで、ある意味苦悩し、揺れ動いているのが、他ならぬ任天堂じゃないのかと私は思う。N64発売当初、ソフトはもっと早く開発できるものだと思ってた→ところがこれが意外と難しく、ソフト数が足りない状況が続く→64本体はあまり売れない→ソフトメーカーも64ソフト発売に二の足を踏む→64本体

が普及していない以上、DDも売れない…とまあこういう悪循環な図式になり、ズルズルとDDの発売予定が延びてしまったところかな?

でも、64ソフト開発のノウハウもほぼ確立し、『ゼルダ』等の秀作ソフトがハードを牽引した今、続編や大作でないとソフトメーカーが生き残れない (同時にユーザーがソフトを本当の意味で選べない) 現在のゲーム業界に新風を吹き込むのは、娯楽を知りつくした企業・任天堂だと信じたい。ていうか任天堂ならできるはず。そしてDDやGBを含めた「製品群構想」等、新しい遊び方を提案するだけでなく、有言実行してほしい。これ64ユーザー代表としてのお願いです。「世の中にはイエスカノーかで答えられないことってあるだろ!」ってなセリフをマンガ「MASTERキートン」の中で誰かが叫んでいたことを、ふと思い出したのだが…今これ書いててなんかそういう気分。というわけで、今月は思いっきりガツンとは言えないで終わり。またね。

教えて 金剛さん 何でも聞いてくれ

Q 『くにおくん』シリーズのテクノスジャパンって今どいってる?
北海道/笑う響きさん他



つぶれた。

4~5年くらい前だったと思う。確かSFC版の最終作品が『ビーチバレーだよくにおくん』。

ネオジオの『ダブルドラゴン』でもあったな。同社は不動産や株に手を出していたというウサもあり、バブル崩壊とともにつぶれたのかも。ありがちな話だが残念。ファンにとっては「くにお」君レベルだけでもどこか別のソフトメーカーが作ってくれればいいと思うよな。

部活動報告 vol.6 サザン部

海が好きだ! 夏が好きだ! サザンオールスターズが好きだ! という人々、恐竜が地球上に生息していた頃からのファンだった(ウソ)エンドーを部長に、部員はちづるとケイ少佐の計3名。何の関係もないが、ちづるは光GENJIのファンクラブに入っていたというあまり思い出したくない過去を持つ(大笑)。



↑エンドー所有の超レアな「すいか」。時価7万円!!
↑99年ツアーのチケットも無事入手してホクホク!

おハガキ募集

コラムのテーマや似顔絵、質問、御意見等どんどん送ってね。としこみハガキでもOK。何か最近疲れちゃって、いろんな病院通いのていたらくぶりを発揮してるちづるなので、読者からのお便りが(励ましも批判も)一番いいクスリです。あと大阪府の浦君、いつも貴重なご意見をありがとね。

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「アナログチャット」係まで

ゼルダの伝説

「ゼルダの伝説時のオカリナ」コネタ特設 第2回



青サビ、赤サビのスタルチュラ

なんか小ネタを送ってくれたら、ドリテクの大夢ならぬこんなスタルチュラマークで表現しようってこと。特に意味なし。



青 ヒ ロンリーキャンプファイアー(千葉県/内山篤康)

リンクはひとりむなしくキャンプファイアーをするってネタだ。要は簡単。闇の神殿の入り口で火をつけたら、そこがキャンプファイアーの場所だ。後はひとりで歌えや踊れ。むなしいよな。本当は××××××でみんなと一緒にファイアーしたいのに出てこないリンクのものの悲しさが出ているぞ。オカリナで『燃えろよ燃えろ』を吹くとまた気分が盛り上がるかも。ちょっぴり寂

しい気分を味わいたい時なんかは、これで孤独を演出するといいかもしないね。



↑こんなに火があるから1人でも寒くないや。いや、寒くなんかないのさ

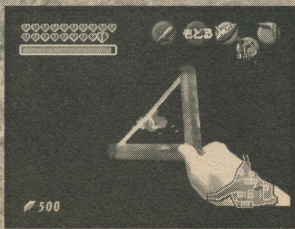


赤 ヒ 抜けられないリンク(岐阜県/ギガ)

これまたどうしようもない小ネタ。カカリコ村の井戸にニワトリを放り込んで、そこでいじめるとニワトリが逆上。集まってくるニワトリにただ打ちのめされるリンクがみられるってやつだ。別にリンクには何の恨みもないが、ニワトリこときに倒される無様さを見ておくのもいいだろう。ただし、ピンに妖精をつめておくと、死んでも、また生きかえり、また殺されるという無惨さわまりない光景が続くので、妖精ははずしておこう。ニワトリを逆上させるにはディンの炎が一発で決まるのでいいぞ。地道にパチンコで1発ずつ打っていくのもおもしろいんだけどね。

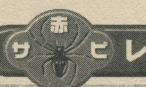


↑井戸にニワトリを放り込むのだ。続いて自分も



↑後はニワトリを逆上させるだけ。ガスガスいじめてやろう

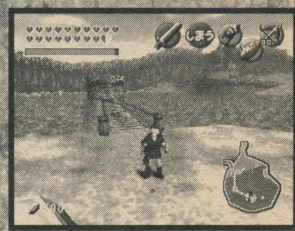
『ゼルダ』終わっちゃうと、なんか他にやることなくなっちゃってつまらないよな〜。最近の楽しみは『あらいぐまラスカル』のビデオ見ることくらいだよ。とお嘆きの貴兄に、もう一度『ゼルダ』の電源を入れるチャンスを与える企画です。まー小ネタだけど、結構今月は大ネタもあがりました。見てちょ(死語)。



赤 ヒ レーザーポインタリンク(大阪府/法本真)

これは秀逸。ドリテクに載せてもおかしくない技だ。まずCボタンにロングフックをセット。Zを押しながらロングフックを構える。次にRボタンで盾を構えて、そしてRを放し、続いてZも放す。するとロングフックの照準が出たままで歩き回ったりすることができるぞ。これはとってもおもしろい。常にリンクの下に赤い照準が出ているのだ。敵にしてみればバレバレか

もしれないけど、ぜひこれでクリアしていただきたいものですね。簡単なのでやってみてね。



↑ほら、リンクの下に赤い照準がでっばなになっているでしょ

緊急討議 リンクはとっても悪い子なのか!?

Link Link Objection

「人の家に黙って入り込みアイテムを盗みまくるリンク。ヤツはガキのころからこんな生活が続けている。そしてその心のまま大人になってしまいうリンク。果たしてヤツに正義を語らせておいていいのだろうか?」(東京都/コリンク) という1枚の葉書が届いた。確かに……。ていうかそれいっちゃおしまいなんちゃうの? チュアブルなんちゃうの? という感じが、確かにヤツの悪行は許せないところもある。村中で剣振り回すようなガキがいたら、絶対捕まると思うのだが……。ということで、これは読者のみんなに意見を求めたい。リン

クの悪行を正当化する、どんな言い訳でもいい。思いついたら葉書に書いて送ってくれ。これが正当化されれば、ヤツもどうとうと人の家のツボを壊せるってもんだ。また、ガノンドロフが世界を支配している時に、カカリコ村の風車の影で踊っているバカップル(死語)についての正当化意見も求む。あーそうさ、正当化さえすれば、どんなことだって許されるのさ。といわんばかりの意見を待っているぞ。また、イヤ、それは悪や、悪の中の悪やと思う意見もお持ちしている、PTAをもうならせるまっとうな意見も受け付けて見るぞ。

GUN! GUN!

進め対戦

ヌル軍部

まだある!!「ゴールデンアイ」こんな遊び方大紹介!!

ボム兵特攻隊!

埼玉県/佐久間優貴さん

「手榴弾を装備したらZボタンをずっと押し続けましょう。約5秒するとなんと自爆します。その約5秒の間に敵に近づいてやっつけてしまうのです。たとえ自爆前に撃たれてしまっても、持っていた手榴弾を死に際に投げるのでとても危険です」とのこと。2対2のチーム戦なんかで使うと効果的かも。

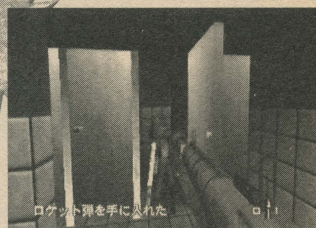


おんどりゃあ! タマ取ったらあ! などと叫びながら遊ぶと吉

ストレス解消! ロケラン祭り

千葉県/ロイヤルホフトさん

「なんてことはない、「全敵Rランチャー」モードにして1人用でプレイするだけなんだけどね。疲れたとき、人生に息詰まったときなんかには最適! 化学工場のイージーレベルで十分死ねます」とのこと。一撃必殺のロケットランチャーをみんなが持っているこのモード、緊張感は並じゃないぞ。



そのうちロケット弾を目で見てかわせるようになるかも?

あのソフトはどーなった!?ヌル軍部追跡レポート

ウィンバック

コーエー
発売日未定

発売日が延びたということしか今はわかっていない。結構期待のゲームだったのに、ちょい残念。K少佐などはモデルガンまで揃え、軍服まで着て待っていたのにちょっと報われない。サンプルロムで

も遊べただけに、この延期はちょっと痛い。早期の復帰、そして年内の発売を求む。よりよくなるって期待はできるから、もうちょっと辛抱するよ。あー、なんか大人の意見だったかもしか。

レポート 年内発売は絶対にある。早く撃ちたい

PERFECT DARK

レア/任天堂
発売日未定

インターネットではガンガン写真も放出されていて、同レアの開発している「JET FORCE GEMINI」も6月にアメリカでの発売が決まったので、これまた早い時期にアメリカで発売されるだろう。うま

くいけば、国内でも年末くらいには出てくれそうな予感。でもきっといろいろなしがらみで2000年2月ごろになりそうな気がするんだけど……。どうでしょう?

レポート 日本でも情報を出してよ、レア

テュロック2

アクイレムジャパン
発売日未定

実はアメリカでは発売済み。編集部にも独自のルートで入手され、すでに遊んでいる人もいる。結果的に拡張ラムをつまないとできないので、日本発売はもちょっと先になりそうだ。4人対戦も「ゴー

ルデンアイ」というよりは、わりとバカゲー的な対戦になっていた。もうちょっと見たかったが、持っている人がさっさともって帰ってしまったので見れず。

レポート メーカーは不明だけど、これまた年内には出る

ゾンビが出るゲーム

カプコン
発売日未定

なんか身も蓋もないタイトルだが、もういいでしょ。「バイオ」でしょ。ってところだ。某筋からはシナリオはすでに完成して、発表時期を待っている状態とのこと。ってことはニンテンドウスペースワール

ドでの発表がほぼ間違いないと言ったところ。これまたとってもでっかいタイトルなので、早く発表してもらいたいところだ。64版は誰が主人公になるんかいな?

レポート 64でゾンビを撃てるってのは、とってもいいやね

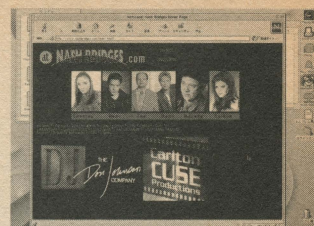
ヌル軍部ハマツもの通信

「刑事ナッシュ・ブリッジス」

最近ヌル軍部というか、個人的にA大尉とF少尉がハマっている、海外ドラマ。毎週日曜TV東京で午後1時から放映しているのだが、彼

らは欠かさず見ているらしい。アメリカの刑事物といえば、割と人間味を出したものが多く、[ナッシュ]はもうちょっとスタイリッ

シュで、もうちょっとバカっぽい。あの『マイアミバイス』のドンジョンソンがいいおっさんになってるところも見逃せないし、吹き替えの野沢那智もいい感じだ。ちなみにナッシュ使用の銃はコルトのM1192ミリタリー仕様。ヤツは相変わらずガンガン撃っているのもいい感じだ。



インターネットでは公式ホームページも
(<http://www.nashbridges.com/index.html>)

ヌル軍部ツギバンザイこぼれ話

何がアブナイって、ネタがつかけてきているところがアブナくなってきた。下にもあるが、今後特設コーナーができるだろうというものに押されてきているのは事実。先月も「ゲッターロボ」が終わったばかりだというのに……。結局やりたいタイトルのゲームがなかなか出てくれないってどこなんだよね。昔、ゲームソフトファンクラブってやってたときに、『ファイアーエムブレム』の新作が出るってことでコーナーを始めたんだけど、これがいっこうに情報が

出てこなくて困ったときがあった。さーいうのってタイミングを逃すと難しいんだよね。んなこと言っていたら『ファイアーエムブレム』の最新情報がやっと今月出てきたし……。世の中うまくいかないモンだ。ヌル軍部としての活動はもちろん続けるが、今後は戦線を縮小していくしかないみたいだ。だって下のタイトルは結構かいもんが多いからね。あーせちがらい世の中。そして甘いゲーム業界。真実のヒカリはどっちに見えるのか？

読者REPORT

読者からの葉書パワーもちょっと落ちてきてしまった、今日この頃。そんな中、東京都の原藤くんから、こんなお便りをいただいた。「ヌル軍部のみなさん、おはこんばんちわ。おはこんばんちわっていうのは、おはようどこにちわとおぼんでやんすが一緒にあった言葉です」この時点で一回葉書を捨てようとしたが、思い切って先を読んだ。「ヌル軍部の活動目的は、ヌルイゲームをヌルく解析することではなかったのですか？ それは嘘なんですか？ もしそうなら、それはウソ軍部です。もし僕がヌル軍部だったら、『スマッシュブラザーズ』カービィのキックのみくリアや、『ゼルダ』ガンとしてイベント以外はオカリナは吹かないプレイを提案します。それができてこそヌル軍部だと思うし、そうでないとヌル軍部とは言えないと思います」といった内容だった。ち

なみに封筒の宛先が64ドリーム宛になっていた、ちょっと苦笑したが、彼の言うこともまた確かだと思う。そういった勢いをいただいて、とりあえず24発売のプレステソフト『宇宙戦艦ヤマト』を購入したA大尉は、どんなヌル攻略をしようかと思いついてたところ、プレイ開始から40分近くも、自由に操作できず、あげくにセーブには6ブロック必要といわれ、空きブロックがなく断念。イスカンダルどころか、隣の魚屋までも行けなかったと語っている。また、千葉県昭島くんからは「ヌル軍部なんてないでしょ。それは大人の妄想なんですよ」と夢も希望もない葉書をいただいた。この葉書はK少佐のAK-47で蜂の巣にされたが、なんとも言えない。そうDVD『悪魔のいけにえ』を見たあとに感じる、後味の悪さを感じた。←の件に関してはゴリラのお2人が言うことだから間違いないだろう。もういい加減書いていて疲れてきた。つーわけでレポート終わり。

今後特設コーナーが予想されるモノ一挙公開!!

これから大きなタイトルガンガンでるじゃん。だったら、ここでも特設作ってやってみたいじゃんってのを集めてみました。みんなはどれが好き？

ファイアーエムブレム

ゲームソフトファンクラブ時代からの投稿者、静岡県のティルくんからは、毎月のようにまだ葉書が届く。これはやるしかないでしょうな。任天堂さん、早く詳しい情報を出しておくんなさいまし。コーナーは春ごろ開設する予定。

オウガバトル3

ほんととはこれが一番最初にくるはずだったんだけど、もしかしたら隣とバッティングするかもしれない。独自の企画を考えなくてはダメですな。ファンのみなさん、熱い意見や企画を待っております。応募してちょうだい。

パワプロ6 & パワプロクンポケット

これもねー『5』のときに企画がいろいろな都合でボシャツタので、今度はやりたいですな。だってもう編集部ではサンプルロムで選手作ってるもんね。んですんごい情報持ってるもんね。だからやりたいですの。やーの。やーの。

ポケモン金・銀 & ポケスタ2

これはもうちょっと先になるかも知れないけど、やらなきゃダメでしょ。『FF』も『ドラクエ』もあるけど、やっぱこちらでしょ。今年は。早くニンテンドウスペースワールドを開催してもらいたい次第ですな。ハイ。

やりたいコーナーのタイトル名と企画を求むので書いてこいという応募

タイトル通り。上4つのソフトの中からやって欲しい特設のタイトルと企画を簡単に葉書に書いて応募してほしい。それを見て、特設

を決めさせてもらいます。つーか、ソフトの発売日が決まった順にもなるかもしれないけど、宛先は右。企画待ってます。

【あてさき】

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「新企画考えたぞ」係

ついにクッパは宇宙にまで進出?!…。今月は『スマブラ』に出演できなかった腹いせなのか…。

DREAM DRUNKER

中植茂久

おいファクス。おまえ今度
「スマッシュ なんとか」ってソフトに
出るらしいじゃねえか。

ああ。そんなにのんびり
していいのか？

相手はスゴイ人達
ばかりなんでしょ？
大丈夫かなあ…

いつも通りにやるさ。

甘い!!

相手はあのマリオだ。
作戦も無しに勝てる
相手じゃないッ!!

いや、しかし
クッパのアニキ
の言う事にも
一理あるッ。

と、いう事で、僕が
2足歩行型ランドマスター
を造っておいたヨ!

いや、それは
反則だろう...

やっぱりオレは
空がいいぜ。

じゃあバーニアも
付けとくヨ。

よーし、じゃあオし様は
オマエに必殺技を伝授して
やる！これで勝利は確定だ！

反則

ドリテクの殿堂 SPECIAL

～98年下半期ソフト裏技全集 ドリテク集Vol.4

はつはい
98年に発売されたN64ソフトのウラワザを
もうら
網羅したドリテク全集の下巻「骨バージョン」。

せんごう
前号の「鉄バージョン」と合わせて、

てっこつ
「鉄骨」のドリテクがついに完成した!

骨
VER.

The 4月号中とじ Book in Book
64 DREAM

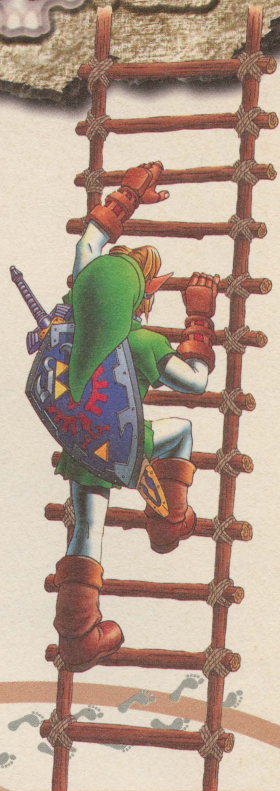
ドリテクの殿堂SPECIAL 骨ver.

～98年下半期ソフト裏技全集

先月号の「鉄バージョン」に引き続き、98年夏～年末までに発売されたソフトのウラワザを網羅。本誌に掲載したドリテクをまとめ、さらに新たなドリテクを追加して、超便利なウラワザのバイブルが完成した。なお、「ドリテクの殿堂スペシャル」はブックインブックとして取り外しができるので、下のはずし方を参考にしよう。

ドリテ訓5カ条 骨ver.のおきて

- 其の一 全部そろえる**
すべてのドリテクを知っておくために、ドリテク全集すべてをそろえる。くわしいことは下を見よ!
- 其の二 かんべんしてくれ**
とんでもない条件のドリテクは担当者泣きを見る。そんな条件はユーザーも泣かせるものです
- 其の三 電話・質問、御法度**
ゲームの攻略方法や、メーカーの電話番号などを編集部に関かないこと。本誌の内容以外の質問には答えません
- 其の四 壊れたファイルはりーデット**
ファイルを壊す可能性がある、と書いてあるのにも関わらず取り返しのつかないことをしてみる人(物)
- 其の五 平家のバグ技**
祇園精舎の鐘の音、諸行無常の響きあり。バグ技だらけのソフトの色、盛者必衰のことわりをあらわす



ドリテクの歴史散歩道



昔のウラワザが知りたい! という人のために「ドリテク全集」の付録がついている号を紹介しよう。欲しい人はバックナンバーを注文してね。(問い合わせ先: 出版事業本部・業務課/03-3211-2568)

Vol.1

1998年2月号

別冊内容: 『スーパーマリオ64』『実況パワフルプロ野球4』『パイロットウィングス64』『超空間ナイタープロ野球キング』『ウェーブレース64』『プラストドゥーザー』『実況Jリーグバーフェクトスライカー』『ワンダープロジェクトJ2〜コロロの森のジョゼット』『栄光のセントアンドリュース』『ドラえもん のび太と3つの精霊石』『麻雀MASTER』『最強羽生将棋』



Vol.2

1998年3月号

別冊内容: 『マリオカート64』『ゴールデンアイ007』『がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり』『スターフォックス64』『実況ワールドサッカー3』『爆ボンバーマン』『ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション』『時空戦士テュロック』『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』『スター・ウォーズ 帝国の影』『マルチレーシングチャンピオンシップ』『パワーリーグ64』『DOOM64』『Jリーグイレブンビート1997』『ぶよぶよSUN64』



Vol.3

1999年3月号

別冊内容: 『ディティー・コングレーション』『ファミスタ64』『トップギア・ラリー』『スノボキッズ』『ヘクセン』『エアロゲイジ』『シムシティ2000』『飛龍の拳ツイン』『バーチャル・プロレスリング64』『ヨッシーストーリー』『新日本プロレスリング 闘魂炎導』『1080°スノーボーディング』『64で発見!! たまごっち』『進め! 対戦ばすだま』『実況パワフルプロ野球5』『ボンバーマンヒーロー』他、多数



中とし付録のはずし方



DANGER



マイナスドライバーなどが便利!



あとは、中とし部分を本体からはずして――



CONTENTS

●実況ワールドサッカー ワールドカップフランス'98	65	●ウェットリス	71
●F-ZERO X	66	●ゼルダの伝説 時のオカリナ	72
●チョコQ64	67	●バンジョーとカズーイの大冒険	74
●スーパーロボットスピリッツ	68	●ナイフエッジ	74
●ポケモンスタジアム	68	●ファイティングカップ	74
●スーパービーマンバトルフェニックス64	69	●ゲッターラブ!!	74
●オリンピックホッケーナガノ'98	70	●ピカチュウげんきでちゅう	75
●RAKUGAKIDS	70	●F-1 WORLD GRAND PRIX	75
●64トランプコレクション アリスのわくわくトランプコレクション	70	●カメレオンツイスト2	75
●イギーくんのぶら ² ぼよん	70	●SNOW SPEEDER	75
●Let's スマッシュ	71	●がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんご盛り	76
●キラッと解決! 64探偵団	71	●キングヒル64 エクストリームスノーボーディング	76
●シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権	71	●マリオパーティ	77
●マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー	71	●爆笑人生64 めざせ! リゾート王	77
		●新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation	77



実況ワールドサッカーワールドカップフランス'98

凡例

ジャンルの見方

RPG	ロールプレイング	PUZ	パズル
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC	その他
SHT	シューティング		

ボタンの表記

+: 十字キー A: Aボタン B: Bボタン
L: Lボタン R: Rボタン Z: Zトリガー
C: Cボタン

注釈: コマンド等で、「◎上・右・下」となっているものは順番に入力、「◎上+右+下」となっている場合は同時押しを示しています。

SPT

実況ワールドサッカー ワールドカップフランス'98

●コナミ ●98年6月4日
●7800円 ●128M ●1~4人用
●コントローラバック対応

デカ頭モード

タイトル画面で「◎の下・下・上・上・右・左・右・左・B・A・Z+スタート」に順に入力する。成功すると「ヘッドだ!」という実況の声が聞こえる。そしてゲームを始めると、選手の頭が超でかい「デカ頭モード」でプレイすることができる。



オールスターチーム出現

タイトル画面で「+上・◎上・+上・◎上・+下・◎下・+下・◎下・+左・◎左・+右・◎右・+左・◎左・+右・◎右・B・A・Z+スタート」と入力。「まさしくワールドクラス!」という声が聞こえたら成功。チーム選択画面に「オールスターチーム」が出現する。



大げさダイビング

試合中に、相手からタックルを受けてよろけてしまった時に、「◎の上+下+左+右」全部を同時に押してみよう。すると選手が演技をして大げさに転ぶのだ。上手く行けばファウルをもらうこともできるが、フェイクが審判にばれてイエローカードをもらってしまうときもあるので注意して使おう。



エディットの顔ページが増える

ゲームレベルを4以上に設定して、「ワールドカップフランス98モード」をクリアしよう。すると選手作成画面の顔のページが1ページ増えるのだ。

コマンドで相手選手を操作する

まず、ゴールキーパーをセミオートに設定してから、対コンピューター戦を始める。そして、試合中に、相手選手がボールを持った時に「◎の右+下」を押すと、相手の選手が「B」を押したときの動作をする。

F-ZERO X

●任天堂 ●98年7月14日
●5800円 ●128M ●1~4人用
●振動バック対応

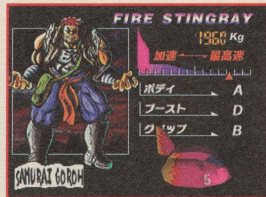
全カップ出現コマンド

通常の場合、セレクトできるマシンを増やしたり、初期のジャックカップ以外のコースを選択したりするには、順にカップをクリアしなければならぬ。が、モード選択画面で「L・Z・R・◎上・◎下・◎左・◎右・スタート」と順に入力すると、クリアしていなくても全てのマシンと全てのコースが選択できるようになる。



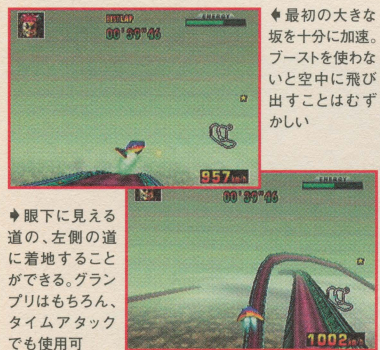
デフォルトマシンコマンド

マシン選択画面で「L+R+◎左+◎下」と同時に入力すると、効果音と共にF-ZEROマシンがぶるぶるぶるえてつづれた形のデフォルトマシンに変化する。マシンの性能自体は何も変わらないが、マシン選択画面、マシン設定画面、ゲーム画面でそれぞれマシンのグラフィックが変化する。1人プレイでも、4人同時プレイでも使用可能。



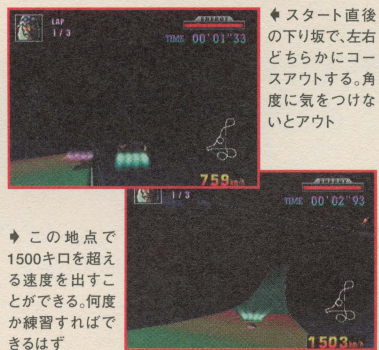
ショートカット①

「キングカップ」の「スリムライン2」で、最初の大きな上り坂を加速をつけて空に飛び、左に見えるコースに角度を合わせて着地する。すると他の場所だとすり抜けてしまう道に着地することができ、ショートカットになる。



ショートカット②

「ジャックカップ」の「レインボーロード」で、スタート直後の急な下り坂を、右か左に飛び出して、再びコースに戻ると大幅に加速する。正確にはショートカットではないが、スタッフghostも使っているテクニックで、かなり利用価値は高い。



ショートカット③

「キングカップ」の「ムーンサルト」の2つめのループ後がポイント。ループ後の上り坂の「EAD」と書かれた看板の所でブーストを使って右にジャンプして、前方左手にあるピットエリアに着地する。するとトラップを飛び越えて2000キロまで加速する。



タイトル画面が変わる

エキスパートクラスで4つのカップをそれぞれ総合1位でクリアするとアメコミ調に、マスタークラスも同様にクリアするとスケルトンマシン風にタイトル画面が変化する。



ニュートラルポジション変更

本体の電源を入れるときに、3Dスティックを上に入れたままにしておくと、何もしなくても3Dスティック上の状態になる。「ジャックカップ」の「サイレンス」のように、3Dスティック上でマシンの機首を下げないとコースアウトするような場合に便利かも。

空中散歩

シリンドラーのあるコースでシリンドラーに乗る手前までいき、100キロを切るスピードでコースの切れ目にいくとふわふわ浮かぶ。

十字キーでセッティング

マシンセッティング画面で、+の左右を押すと3Dスティックよりも微妙なセッティングをすることができる。

月曜9:00に放映!?

コース中にたててある看板をよく見てみると、「F-ZERO」のテレビ放送のCMの看板がたててある。

デスレースでタイム短縮

デスレースをプレイして、最後の1機を撃墜した後にはすこしタイムラグがあるが、最後の1機と共にコースアウトしてみよう。成功すると2秒ほどタイムが縮まる。

タイム差を表示

グランプリモード・タイムアタックモードで、レース中にLを押すとトップとのタイム差が表示される。タイムアタックではghostとのタイム差が表示される。

エンディングロール

グランプリモードのエキスパートクラスで、4カップすべてで総合1位を取ると、感動のスタッフロールを見ることができる。この条件を満たさないと見られないのだ。

RAC

チョコQ64

●タカラ ●98年7月17日
●6800円 ●64M ●1~4人用
●コントローラバック対応

チョコQ64

スペシャルパーツの出現条件

右の表にある条件を満たすと「SPECIAL」パーツを持った車が出現し、パーツを手に入れることができる。ただし、条件を満たせば無条件に入手できるわけではなく、条件を満たした上で1~

3位に入賞し、パーツゲット画面で「SPECIAL」と表示されている車からパーツを奪わなければならないので注意すること。



アイテム	出現条件
MAX S	ラップタイムの下2桁が99
MAX SS	クラスA/コース:みなとにつくまち ラップタイムが42秒を上回る
かそく S	クラスA/コース:どうくつのやま 1位になる
かそく SS	クラスA/コース:限定なし パトランプ2装着、ミサイル2装着
ステアリング S	クラスA/コース:かざんちたい 一度も溶岩やげけ下におかない
金のウイング	クラスA/コース:だいせつざん 1度もダッシュブレーキを使わない
バンパー-5	クラスA/コース:よるのいせき 路肩に3周のうち1周以上入らない
ライト	クラスA/コース:こはんのもり 1位になる
エアダクト	電源を入れてから切るまでに30回以上コースを走行する
ノズル	「SPECIAL」以外の装飾パーツをすべてもっている
ホーミングレーザー	全てのスペシャルパーツを持っている(チョコQ14号もふくむ)

チョコQ14号登場

チョコQレースのベースクラスAで、全てのコースで1位を取ると、アイテムゲット画面に「SPECIAL」と表示された車が登場する。その車が「チョコQ14号」というパーツを持っているのでゲットしよう。すると、幻のチョコQ14号をマイカーとしてプレイすることができるようになる。このマシンは、背景が映り込むミラー色だ。



全クラス出現コマンド

通常なら、レースをひとつひとつ勝ち進んでいかないと出現しないベースクラスがコマンド一発で出現。「PUSH START」と表示されるタイトル画面で「+下+◎下+Z」を押しながらスタートを押すと、最強クラス「AA」までの全てのクラスを選択できるようになる。ゲームを初めてプレイするときでも使えるのだ。



特殊パーツ無制限コマンド

レースを始める前のマシン選択画面で「L+R+上+◎下」を押しながらスタートボタンを押すと、使用回数に制限のある特殊パーツを装備していても無制限に使用することができる。例えば、3回しか使用することができないダッシュを装備した状態でこのコマンドを入力すれば、無制限にダッシュすることができるのだ。



スピニングアタック

レース中に、自分の操作しているマシンが、段差やジャンプ台でジャンプをしたときに、3Dスティックを右か左にたおしてRを連打してみよう。すると、マシンがスピニング、通常よりもジャンプの飛距離がのび、しかもその間無敵状態になる。ただし、このジャンプ中にマシンを制御することができないので注意が必要だ。



スタートダッシュで加速

レーススタート時にでてくるシグナルの2つめが光ると同時に「A+R」押し、シグナルが青に変わったらRだけを離す。すると、ダッシュゾーンに乗ったときのように猛加速をして、スタートダッシュを決めることができるのだ。



パーツの無限増殖

ゲームデータの入っているコントローラバックを1P、2P共にセッとした状態でVSモードをプレイする。レース終了後のパーツゲット画面で、増やしたいパーツを相手に渡す。パーツを渡したプレイヤーはデータロード、もらったプレイヤーはデータセーブすると両方のデータに同じパーツがある状態になる。



ひとつのバックで全員ロード

コントローラバックのデータをロードするときに、1Pをロードしてから2Pにバックを移し変えて2Pをロード、さらに3P、4Pも同様にロードできる。同じ要領でセーブすることも可能。

全員がHレーザー装備

1人が「Hレーザー」を装備して、「チョコQセレクト」の「ゲームスタート」と表示されている画面で「◎左+右+上+左」を押しながらスタートを押すと、全員が「Hレーザー」を装備する。

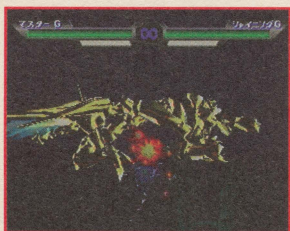
格闘ゲーム

スーパーロボットスピリッツ

●バンプレスト ●98年7月17日
●7800円 ●128M ●1~2人用
●振動バック対応

隠しキャラ使用条件

右の表にある条件を満たすと隠しキャラが使用できるようになる。原作でちょっとだけ登場したキャラなどが使えるようになるのだ。



隠しキャラ (使用可能なモード)	出現条件
スーパーモードシャイニングガンダム (64モード、VSモード、トレーニングモードで使用可能)	VSモードでシャイニングガンダムを使用して21連敗すると、スーパーモードシャイニングガンダムが出現。以後、シャイニングガンダム選択時にスタートボタンを押すと使用可能に。
ダンバイン・トカマク使用 (ストーリーモード以外で使用可能)	ゲームのトータルプレイ時間25時間以上の時に、ダンバイン選択時にスタートボタンを押す。
ウォーカーギャリア/オレンジ (ストーリーモード以外で使用可能)	ゲームのトータルプレイ時間50時間以上の時に、ウォーカーギャリア選択時にスタートボタンを押す。
ジュデッカ (VSモードかトレーニングモードで使用可能。1プレイヤーのみ)	ゲームのトータルプレイ時間300時間以上で選択可能になる。ただし、ジュデッカ同士の同キャラ対戦は不可能。
マスターガンダムスーパーモード	VSモードで、マスターガンダムを使用して30連敗し、その後、マスターガンダムを選択時にスタートボタンを押す。

全キャラ出現コマンド

電源を入れて、バンプレストのロゴ画面になる前までに「L9回・R7回・Z1回・A3回・◎下10回・◎右5回」を入力すると、隠しキャラ全員が使えるようになる。

ジャッジボイスが変化する

1度「ストーリーモード」をクリアしてからオプションモードの「ゲームオプション」でジャッジボイスを、「Gガンダム」のマスターアジャなどの声優秋本洋介さんから林原めぐみさんに変更できる。

スピリッツが無敵大に

ストーリーモードを最初から使える7体のキャラ全員でクリアすると、「ゲームオプション」で「スピリッツ∞」が選択できる。

怒る東方不敗

オプションモードのキーコンフィグで「キック・パンチ・スピリッツ」のどれかを使えないようにすると東方不敗が罵声を浴びせる。

ジュデッカ空中ダッシュ

ジュデッカでプレイして、ジャンプ中に「+」の(敵に対して)前を2回押すと空中ダッシュする。逆にバックダッシュができる。

大事な武器を落とす

ダンバインにボルテスVの投げを、ウォーカーギャリアにR-1の投げをそれぞれ決めると、大事な武器を落としてしまうぞ。

ETC

ポケモンスタジアム

●任天堂 ●98年8月1日
●6800円 ●128M ●1~4人用
●GBバック同梱

波乗りピカチュウゲット

トーナメント大会のLv1~30バトルの「マスターカップ」、Lv50~55バトルのどちらかに、レンタルポケモンを使わずに出場する。そして決勝戦までコマを進め、ピカチュウをその試合に出場させて勝つ。するとピカチュウが波乗りを覚えられる。



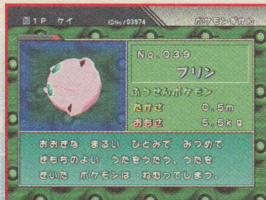
ドードーのゲームボーイ

トーナメントのLv1~30全て優勝でドードーのゲームボーイが、Lv50~55優勝でドードーリオのゲームボーイがもらえる。以降、GBバックを使って『ポケモンスタジアム』で『ポケモン』をプレイすると、ドードーフレームで倍速~3倍速プレイができる。



ポケモンを回転させる

「すかん」モードに入り、どれかのポケモンの項目を選び、+のどれかを押すと、3Dポリゴンで表示されているポケモンを回転させることができる。これで好きな角度からポケモンを見られるぞ。



トレーナーも観戦

バトルモードの「フリーバトル」のスタジアムで、対戦しているポケモンを観戦している客席に注目してみよう。すると「りかけいのおとこ」をはじめ、歴戦のトレーナーが観戦しているのだ。



ACT

スーパービーダマンバトルフェニックス64

●ハードソン ●98年7月24日
●6800円 ●64M ●1~4人用
●コントローラバック対応

全ビーダマアイテム入手条件

下の表のように、一定の条件を満たすとビーダマ
ムを使うには、アイテムを手に入れた後、ビーダマ
アイテムモードで説明を聞く必要がある。



スーパービーダマンバトルフェニックス64

アイテム名	種類	入手条件
めかくしビー	競技用	イッダで「ひよっこビーダーカップ」をクリアする
かなしばりビー	競技用	北条で「スーパービーダーカップ」をクリアする
ドスコイビー	競技用	1種類以上のキャラで、「ひよっこビーダーカップ」をクリアする
おかえしビー	競技用	伊集院で「スーパービーダーカップ」をクリアする
うちっぱなしビー	競技用	ビーダーモードのショットの発射回数が合計50以上になる
ぶっとビー	競技用	ビーダーモードのバトルで勝利した回数が合計11回以上になる
ちょーぎゃくビー	競技用	サラで「スーパービーダーカップ」をクリアする
ジャイアントビー	競技用	円太作で「スーパービーダーカップ」をクリアする
ぎゃくビー	競技用	ビーダーモードのバトルで勝利した回数が合計33回以上になる
キャノンショットビー	競技用	タマゴで「スーパービーダーカップ」をクリアする
パワービー	競技用	グズで「スーパービーダーカップ」をクリアする
ふらふらビー	競技用	ユッケで「スーパービーダーカップ」をクリアする
しめしめビー	競技用	ビーダーモードのバトルで勝利した回数が合計44回以上になる
ぶんしんビー	競技用	ガンマで「スーパービーダーカップ」をクリアする
ぐらぐらビー	競技用	ビーダマアイテム「グルグルビー」のミニゲームで50以上の記録を出す
ワリカンビー	競技用	タコびで「キングオブビーダーカップ」をクリアする
スロービー	競技用	ビーダマアイテム「スタダダビー」のミニゲームで160以上の記録を出す
おすそわけビー	競技用	タコびで「ひよっこビーダーカップ」をクリアする
かみだのビー	競技用	ビーダーモードのタッグマッチトーナメントに出場し優勝する
ふういんビー	競技用	ビーダーモードのバトルで、勝利した回数が合計77回以上になる
タイムストップビー	競技用	攻略王以外の2種類以上のキャラで「キングオブビーダーカップ」をクリア
Wアイテムビー	競技用	ビーダーモードのバトルで、勝利した回数が合計66回以上になる
よわよわビー	競技用	ビーダーモードで、5体以上のキャラを使用する
ばいぞービー	競技用	ビーダーモードのバトルで勝利した回数が合計80以上になる
ウィンドウっかえビー	グラフィック	ビーダーモードの競技を5種類以上行う
うしろとっかえビー	グラフィック	すべてのモードをプレイする
うらないビー	その他	ビーダーモードで22勝以上する
うんちビービー	グラフィック	タイトル画面で3Dスティックを5回まわす
おまけのパンダビー	その他	10種競技のミニゲームでビーダマアイテムを全て入手する
かけこえとっかえビー	グラフィック	「フリーバトル」で競技を20回以上行う
かちまけビー	その他	「フリーバトル」で競技を10回以上行う
カッコビー	その他	「サバイバルビー」で100人斬り達成
グルグルビー	その他	「うらないビー」で「ちょーアノラッキー」を出す
ごぼろビー	その他	バトルロイヤル「スーパービーダーカップ」をノーコンティニューでクリア
サバイバルビー	その他	バトルモードを20回以上プレイする
スタジオビー	サウンド	オプションのサウンドテストのBGMを全て聞く
スタダダビー	その他	「うらないビー」で「ちょーラッキー」を出す
タコセリフビー	その他	タコびで「スーパービーダーカップ」をクリア
タコっビー	その他	バトルロイヤル「キングオブビーダーカップ」をクリア
タコロビー	その他	マスター攻略王で「キングオブビーダーカップ」をクリア
つぶやきビー	その他	「うらないビー」の占いを20回以上実行する
パイビー	グラフィック	スタッフロール終了後1分間待つ
バトルフェニックスビー	その他	タマゴで「キングオブビーダーカップ」をクリア
バトルめんふえビー	その他	モード選択画面で「JOYCARD64」(ハードソンから発売されているコントローラ)のスタートポジションを「Huポジション」にする
パラメータビー	その他	これ以外の64個のビーダマアイテムをすべて「マスター」で手に入れる
ヒントビー	その他	ビーダマアイテムモードに20回入る
ヘタビー	グラフィック	モード選択画面で1分間待つ
ポイントゲットビー	サウンド	オプションのサウンドテストで「SE」を全て聞く
マスタービー	その他	バトルロイヤル「スーパービーダーカップ」をクリア
ミラーコースビー	グラフィック	ビーダーモードで55勝以上する
みるビー	その他	ビーダーモードで10体以上のキャラを使用する
メロビー	サウンド	「スタジオビー」入手後の「BGM」を全て聞く
よるこビー	その他	ユッケで「ひよっこビーダーカップ」をクリアする
レベルアップビー	その他	「キングオブビーダーカップ」をノーコンティニューでクリア
わんにゃんビー	サウンド	猫丸で「ひよっこビーダーカップ」をクリアする
すすめ! トロコビー	その他	「トロコシューティング」で50点以上取る
はしれ! パンダビー	その他	「パンダダーツバトル」で200点以上取る
ひらけ! ゲートビー	その他	「ゲートクリアバトル」で35秒以内にクリアする
たたかえ! ロボットビー	その他	「闘魂ロボットバトル」で50秒以内に相手ロボットに勝つ
こわせ! パワービー	その他	「パワークラッシュバトル」で40秒以内に全ターゲットを破壊する
おとせ! ビリヤードビー	その他	「ビリヤードバトル」で相手のビーダマンを穴に落とす
うかべ! エアボールビー	その他	「エアボールバトル」で30秒以内に勝利する
たたけ! モグラビー	その他	「モグラたたきバトル」で50点以上取る
いれろ! 恐竜ビー	その他	「恐竜玉入バトル」で50点以上取る
いそげ! ラリービー	その他	「ビーダマンラリー」で30点以上取る

SPT

オリンピックホッケーナガノ'98

●コナミ ●98年7月16日 ●6800円 ●64M ●1~4人用
●コントローラバック対応

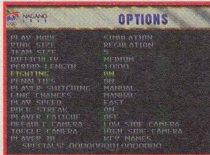
オプションのおまけ

オプション画面で「◎下を押したままR」を押すと、画面下に「SPECIAL」と書かれた数字が表示される。その状態で下のコマンドを入力するとそれぞれの効果が得られる。

アナウンサーボイス変更	◎上+R
ボディーサイズ変更	◎左+R
ヘッドサイズ変更	◎下+R

乱闘試合

オプション画面の「FIGHTING」の項目にカーソルを合わせてLを押したまま「◎の右・左・左・右・下・上・上・下・左・右・右・左・右・左」と順に入力。成功すると画面下に「SPECIAL」の数字列が表示され、乱闘の起きやすい試合が楽しめる。



相手チーム選択

チームセレクト画面で、「Bを押したまま+右」でカーソルが右に移動する。そこで相手チームを選んだら、Aを押さずに「Bを押したまま+左」でカーソルを左に移動させ、自車を選択する。

64ランプコレクション アリスのわくわく
トランプワールド●ボトムアップ ●98年8月7日 ●6980円 ●64M ●1~4人用
●振動バック対応

特殊効果のコマンド技

下の表の方法の通りに実行すると特殊効果が現れる。スピード以外の技は「ストーリー」「スタンダード」とも使用可能。

ゲーム名	内容	方法
神経衰弱 フラックジャック・ポーカー	カードの模様を変更できる	ゲーム中に「◎上or下」を押す
クロンダイク	カードの模様を変更できる	ゲーム中に2コンの「A+LorR」を押す
ページワン	カードの模様を変更できる	ゲーム中に2コンの「◎上or下」を押す
ドボン	カードの模様を変更できる	ゲーム中に3コンの「◎上or下」を押す
ダウト	カードの模様を変更できる	ゲーム中に4コンの「◎上or下」を押す
スピード	レベルを変更できる	ルール設定画面で、「◎上+右+スタート」をカーテンが開くまで押し続ける
スピード	COMの思考時間が長くなる	レベル変更のコマンドを入力後、「◎下」を押すとCOMの思考がレベル1より長くなる
フラックジャック・ポーカー	相手の裏になっているカードを表にする	ダブルアップゲームでカード選択時に3つの条件を満たす。 ①ダブルアップに入った時点でCREDITが7の倍数になっている。 ②2Pコントローラの「L+R+A」を押し続けている。 ③倍率が「×32」ではない。
セブンブリッジ	相手のカードを表にする	カーテンが開く前に「◎左+下+L」を押しながらゲームを始める
七ならべ	ジョーカーが配られる	カーテンが開く前に「◎左+下+R」を押しながらゲームを始める

格闘
ACT

RAKUGAKIDS

●コナミ ●98年7月23日 ●6800円 ●96M ●1~2人用
●コントローラバック対応

隠しキャラ選択

ゲームカセットを本体にさして、電源を投入した時間が2時間を超えると、「Lを押したままマメゾ」を選択で隠しキャラ「イマソ」が選択できる。さらに電源投入時間が5時間を超えるとボスキャラの「ダークネス」が無条件で出現する。ただし、電源投入時間はシステムデータに蓄積されるため、電源を切る前にオプションでシステムデータセーブし、再び始めるときにロードする必要がある。



エクストラオプション選択

下の表のように、電源投入時間に応じて様々な効果が現れる。ただし、システムデータのセーブ・ロードを忘れずに。

時間	追加オプション	効果
10	Stun Rate	気絶値を変更する
15	Magic Limit	マジックのストック数を変更する
20	Combo Limit	通常技のキャンセル制限の入/切
25	Magic Free	マジックが無制限になる
30	No Damage	攻撃ダメージの入/切

イギーくんのぶらぶらぽよん

●アクレ임ジャパン ●98年8月28日 ●5800円 ●32M
●1~4人用 ●振動バック・コントローラバック対応

パスワードで特殊効果

タイトル画面で「Z+R」を押すとパスワード入力画面になる。そこで下のパスワードを入力すると様々な効果が現れる。

パスワード	効果
ROLFHARRIS	ワイヤーフレームモード
TOOMUCHPIE	キャラが大きくなりジャンプ力アップ
MICROBALLS	キャラが小さくなる
2ROKTOO	夜になるモード
ICEPRINCESS	床が全部つるつるになる
GOOEYGOOGOO	床が全部ぬめぬめになる
NONSTOP	キャラが転がりやすくなる
OHMY	ジャンプするとキャラが光る
GOBABY	ターボが無制限に使用できる

新キャラ・新ステージ

難易度を「ふつう」以上に、チャンピオンシップのワールド1~8のどれかをすべて1位でクリアすると、各ワールドごとに新キャラが登場する。また、「むすかしい」でチャンピオンシップの全ステージを総合1位でクリアすると、隠しステージが登場。そのステージも総合1位でクリアすると「リジー」が使える。



Let's スマッシュ

●ハドソン ●98年10月9日 ●6800円 ●96M ●1~4人用
●コントローラバック対応

隠しコート選択

下の表にあるアイテムを装着し、コート選択画面で「対応コート」のところでZトリガーを押すと隠しコートでプレイできる。

アイテム	対応コート	効果
麦わらぼうし	イギリス	さばくコート
フリルのスカート	フランス	オルゴールコート
かいじゅうのあし	アメリカ	かざんコート
てんしのはね	オーストラリア	くうちゅうコート
サンタのふく	こうげん	ひょうげんコート
ながいくろてぶくろ	ストリート	まてんろうコート

着せ替えアイテム増殖

きせかえデータのあるコントローラバックを1Pにさし、きせかえモードでそのキャラを選択。バックを2Pに差し替えてモード終了。2P側が増やしたいアイテムを選択して対戦で勝てばOK。

ボールの色を選択

どのモードでもいいので、コート選択画面で「◎ボタンの左右」を押すと、ボールの色を8色の中から選択できる。

屋上から落ちたのに...

まてんろうコートで試合中に、視点をプレイヤー視点に変更してコートから落ちると、落ちて行くところが見られる。

キラッと解決! 64探偵団

●イマジニア ●98年10月23日 ●6800円 ●96M ●1~4人用
●振動バック・コントローラバック対応

カラー変更&メガネはすし

キャラ選択し、名前を入力後、画面外にキャラが走っていく画面で、◎のどれかを押すと色が変わる。めがねの女の子の場合、その画面で「ABABABABAB」と入力するとメガネをはすす。

タイトル画面の視点変更

電源を入れるたびに視点が変わるタイトル画面で、L、R、◎のいずれかを押すと視点を変更することができる。

シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権

●イマジニア ●98年10月30日 ●6800円 ●128M ●1~2人用
●振動バック・コントローラバック対応

隠しコース登場

チャンピオンシップモードで、6コース全てを優勝すると、唯一の隠しコース「USA」が登場する。



マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー

●カプコン ●98年11月20日 ●6800円 ●128M ●1~2人用
●振動バック対応

マジカルゲージ短縮

自分のラインをきれいにそろえてくれるマジカルゲージは発動するたびにゲージが長くなってしまいが、画面上の全てのピースを消すと短縮される。



恐怖の「!」マーク

ストックエリアが満杯の時にアタックを受けると、後ろから順に「?」が「!」に変わり、カウンター不可能な巨大おじゃまピースが落ちてくる。



エンドレスのグラフ

エンドレステトリスモードをプレイ中に1P側の「A+B」を押すと、2P側のあいているフィールドに、消したラインを表す棒グラフが出現。左から1ライン消し~4ライン消しを表す。



ウェットリス

●イマジニア ●98年11月27日 ●5800円 ●32M ●1~2人用

フロアの模様替え

「れんしゅう」モードのレッスン1~8までをすべてクリアするとオプションに「FLOOR」アイコンが追加される。Aボタンで24種の中から選択できる。



普段と違うピースが...

全てのモードで「ふつう」以上を取ると、「アヒルちゃん」アイコンが出現。それを選択するといつもと違う形のピースが落ちてくるモードが楽しめる。



波打つ水たまり

全てのモードで「ふつう」以上を取り、「◎」の上か下を押しながら3Dスティックを回転させると、メニュー画面の水たまりをいつもよりも激しく波を立てることができる。



ACT

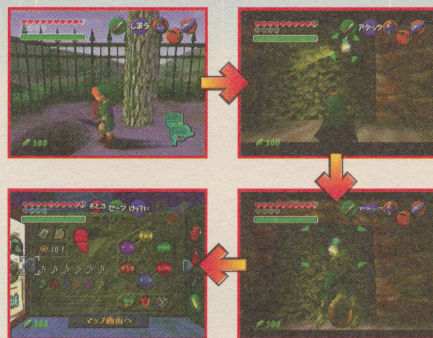
ゼルダの伝説 時のオカリナ

●任天堂 ●98年11月21日
●6800円 ●256M ●1人用
●振動バック対応

スタルチュラの無限増殖

「風の歌」を覚えてから子供リンク時代のハイラル城に行き、城の入口の付近の木の下で「風の歌」を吹いて隠し穴を出す。中に入ったら爆弾で壁を壊し、中にある黄金のスタルチュラを倒す。そして、外に脱出できる虹色の台に背を向けるようにして「倒したしるし」にロックオンし、ブーメランを投げる。ブーメランが「しるし」にあたった直後に「3Dスティック+A」で

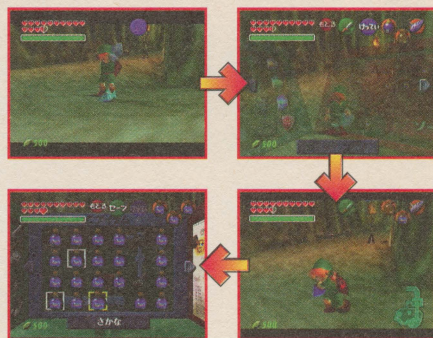
バック宙をする。成功すると「しるし」を取ったときの音楽と共に画面が白くなって外にでて、「しるし」の数が増えている。そして、再び穴にはいると、黄金のスタルチュラは復活しているのだ。繰り返し続ければどんどん増えていくぞ。その数は無限に増えるが、999個を超える前にセーブした方がよいかも。ファイルが壊れるなど不都合があっても編集部では責任を負いません。



アイテム21個をピンにする

まず、ピンに魚を詰める。その魚の入ったピンを④のいずれかにセットして魚を逃がす。そして、再び魚を捕まえるのだが、魚がピンに入る前（リンクが魚を捕まえるモーション中）にスタートボタンを押してポーズをかける。そして、④アイテム画面で魚を詰めようとしているピンの場所に、ピン以外の他のアイテムをセットする。すると、入れ替えたアイテムがピンになってし

まうのだ!! これを繰り返すと、「炎の矢」「氷の矢」「光の矢」以外の④アイテム21個をすべてピンにすることが出来るのだ。もちろんその中に、妖精でも、虫でも詰め放題。ただし、その状態でセーブしてしまうと、二度と元に戻らないので要注意。なお、この技は本誌で悪夢（禁断のドリテク）として掲載したもので、もしファイルが壊れても責任は負いません。



沈むルアーとハイラルどじょう

つりぼり屋で、子供リンクなら「ハートのかけら」、大人なら「金のウロコ」を手に入れたら、つりぼり内の4カ所（草むら、倒木の上、岩場付近、川の合流付近）のうちの1カ所にランダムで「沈むルアー」がセットされ、そこに移動するだけでゲットできる。



秘技スカートのぞき

子供リンクの時に、スカートをはいた女性のそばで、その女性に背を向けるようにして立ち、ロックオンしないようにZ注目をする。そして、パチンコなどをセットした④ボタンを押して3Dスティックを上にも倒す。成功するとその女性のスカートの中をのぞける。



ニワトリの滝のぼり

子供リンクの時にゾーラ川に行くと、ニワトリが1匹いる。そのニワトリを捕まえて滝のあたりで川に投げ込んでみよう。すると、ニワトリは川を泳ぎ、ついにはものすごい勢いで滝を昇っていくのだ!



ゴシップストーンのリアクション

「まことのお面」をかぶると色々なわさ話をしてくれるゴシップストーン。爆弾系・パチンコ系・魔法系・ハンマー、でそれぞれ攻撃すると、違うリアクションをしてくれる。オカリナで「風の歌」を演奏すると妖精珠もでてる。



ハイラルどじょうとヒット率

つりぼり屋に入ると、4回に1回の割合で「ハイラルどじょう」がセットされる。またどの魚でも、夕暮れ：1.75倍、早朝：1.5倍、濁りの日：1.5倍、雨の日：3倍のヒット率になる。

光の矢で50ルピーゲット

ザコ敵を、光の矢で倒してみよう。すると、通常なら1~10ルピーぐらいしか出さない敵を倒すだけで、なんと50ルピーも手に入る。

太陽を観望する

大人リンクになったら、「デスマウンテン」の右にある写真の場所に行こう。壁に向かって3Dスティックを倒し、リンクの頭が少し壁にめり込んだら、○ボタン上で視点変更してみよう。リンクが空に浮かんでいるように見えたり、太陽が足元から昇ってくるのを見たりする事ができるぞ。



◆コロンシティの入口付近の壁の両端



◆デスマウンテン頂上の大妖精の洞窟左側



◆デスマウンテンの頂上へ続くよじ登る壁の左の方

簡単につり上げる

つりぼり屋で、ホバーブーツを装備して水面を歩き、浮いている状態の時にキャストイングをする。成功すると、キャストイング後に動けるようになり、魚がかかったらそこまで歩いていけばつり上げることができる。さらにそのままつりぼり屋の外にサオを持ち出すこともできるが、つりぼり屋以外でキャストイングするとバグる。



スタルキッドで200ルピー

大人リンクの時に、「まよいの森」の入り口左側（子供時代にスタルキッドがいる場所）にいくと、相変わらずスタルキッドがいるが、近づくと攻撃してくる。そのスタルキッドを倒すと200ルピーが手に入る。何度でもでてくるが、飛び道具は通用しないので剣で倒そう。



魔法のまめに嵐の歌

まず、子供時代に「魔法のマメ」を植えると芽がでてくる穴に、マメを植える。そして、芽がでてきたら、その前で「嵐の歌」を吹いてみよう。すると、ぐんぐん芽が育って、妖精珠が3匹もでてくる。芽が育つデモシーンも用意されていて、何度でも見る事ができる。



柵の上に乗るエボナ

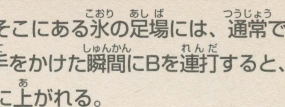
大人時代にロンロン牧場に行き、マロンと話して障害物レースをする。その時にでてくる低い柵を浅い角度で飛ぼうとすると柵の上に乗り上げる。また、柵の上方に矢を撃つと、空にささる。

芽がでてもスタルチュラ

魔法のマメを植える穴に虫を放すと黄金のスタルチュラがでてくるときがあるが、芽がでてしまった後でも成功する。

登れない氷に登る

大人時代のゾーラの泉に行く。そこにある氷の足場には、通常では登れない所があるが、足場に手をかけた瞬間にBを連打すると、なぜかジャンプ斬りをして足場に上がれる。

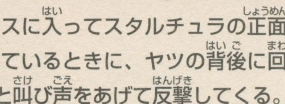


リンクのかっこわるい飛び込み

ゲルドの砦に続く橋が完成したら、橋の付け根の土の部分から、橋に向かってジャンプする。すると、リンクは頭から飛び降りるが、すぐに橋に激突してダメージを受ける。

呪われたスタルチュラ親子を斬る

カカリコ村のスタルチュラハウスに入ってスタルチュラの正面に行き、ぶらぶらと左右にふれているときに、ヤツの背後に回り込んで剣できりつける。すると叫び声をあげて反撃してくる。

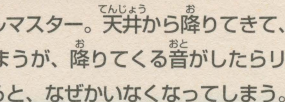


釣り橋の上のルピー

ハイラル城下町の釣り橋になっている門。その鎖の部分をつたって登ることができる。城門の上ではルピーが手に入る。何度でも入手できるので、町での買い物に便利。

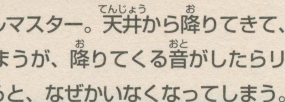
フォールマスターが消える

森の神殿などに登場するフォールマスター。天井から降りてきて、捕まると神殿の外に出されてしまうが、降りてくる音がしたらリンク視点にして元に戻そう。すると、なぜかなくなってしまう。



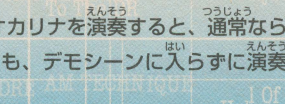
まことのメガネをただで使用

「まことのメガネ」を使用すると一定時間でマジックポイントが消費される。が、マジックポイントのメーターが減少する前に使用中止→再使用を繰り返すとマジックポイントを消費しない。



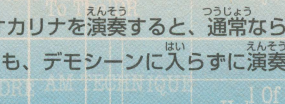
オカリナ自由演奏

ゲーム中に「L」を押しながらオカリナを演奏すると、通常ならデモシーンに入ってしまう曲でも、デモシーンに入らずに演奏することができる。



ピンで魔法をはじく

ファントムガノン（と、もう1人）のように魔法を撃ってくる敵と戦うときに、通常なら剣で魔法を跳ね返すが、ピンを○にセッティングして、それで跳ね返すこともできる。



ACT バンジョーとカズーイの大冒険

●任天堂 ●98年12月6日
●6800円 ●128M ●1人用
●振動バック対応

★ ボトルズの隠しゲーム

バンジョーの家の暖炉の所にかけているボトルズの絵の正面に立って、◎上を押してバンジョー視点でながめると、ボトルズが話しかけてきてパズルゲームが始まる。クリアすると「おたからざくざくびーち」で入力するパスワードを教えてくれて、いろんな効果が楽しめる。ゲームはレベル7まであるぞ。

レベル	デットコード	効果
1	BOTTLESBONUSONE	顔が大きくなる
2	BOTTLESBONUSTWO	手足が大きくなる
3	BOTTLESBONUSTHREE	カズーイが大きくなる
4	BOTTLESBONUSFOUR	バンジョーが細くなる
5	BOTTLESBONUSFIVE	レベル2+レベル4
6	BIGBOTTLESBONUS	レベル1+レベル2
7	WISHWASHYBANJO	洗濯機になる



★ 風になつて変わったパズルゲームが始まる



★ レベル1だとこんな風になつてうんだ

★ ファイル選択でバンジョーが...

ファイル選択画面でファイルを選ぶときに、なにかの拍子にバンジョーがふだんと変わったリアクションをとってくれる場合がある。正確な条件はなぞだが、ファイル1はハト時計、ファイル2はきんぎょばち、ファイル3はGBの音に関係があるとか...



★ マンボの魔法大失敗

マンボジャンボに魔法をかけてもらう時、たまに失敗してバンジョーが洗濯機になってしまうことがある。すぐに正しく魔法をかけ直してくれるけど、こんなカッコをさせられるとは...



★ ボトルズがキレル

ゲームの初めに会えるボトルズに基本操作は知っていると答え、山のふもととのボトルズに何度も話しかけるとプチキレル。

★ こんなところにコンカーの彼女

「サビサビみなど」の船窓を壊すと入れるようになる乗組員のベツドルームにコンカーの彼女の写真が貼ってある。

SHT ナイフエッジ ノーズガンナー

●ケムコ ●98年11月27日 ●6980円 ●64M ●1~4人用
●振動バック対応

★ スーパーハードモード

「KEMCO」のロゴ画面で「R+L+◎上」を押したまま「◎右・左・B」と押すとスーパーハードモードが出現する。

★ ステージセレクトモード

ストーリーかチームモードのステージ数が表示される画面で「◎全部+R」を押したまま「+右・上・左・下」と押す。

格闘 ACT ファイティングカップ

●イマジニア ●98年12月11日 ●6800円 ●96M ●1~2人用
●振動バック・コントローラバック対応

★ 隠しキャラ使用条件

下の表の条件を満たすとそれぞれの隠しキャラが使用できる。

出現キャラ	使用条件
マスター	RYUJIで「VS COM」をクリアし、マスターチャレンジで、12人全員と対戦する。
ジョーガー	ビエールで「VS COM」をクリアし、サバイバルで100人抜きをする。
ロバート	ヴァレリーで「VS COM」をクリアし、ファステストを1分以内にクリアする。
エイボークン	どのキャラを使用してもしないで、「VS COM」をクリアする。
ウシ	アブドゥルで「VS COM」をクリアし、ロデオで1分以上のスコアを出す。

TAB ゲッターラブ!!

●バドソン ●98年12月4日 ●6800円 ●96M ●1~4人用
●振動バック・コントローラバック対応

★ タイトル画面変化

ゲームをプレイすることによって増えていくメモリーズ。実は、そのメモリーズのデータが完全な状態になる(全ての話題ボール・スペシャルイベント・エンディングがそろ)とごほうびとして、タイトル画面が変化するのだ。



★ アルバムの写真をスクロール

「メモリーズ」モードに入り、女の子のスペシャルイベント画面(エンディング画面以外)の写真を見てみよう。写真が2枚以上なら「ZかR」で画面のスクロールができる。

★ レイカのメモリーズ

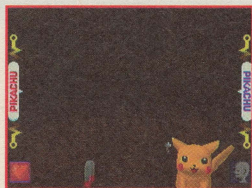
レイカとのメモリーズを作るには、他のキャラと少し違う条件を満たす必要がある。1つは、ゲーム中にレイカに捕まりキスをされる。もう1つはドローでエンディングを迎える。

ピカチュウげんきでちゅう

●任天堂 ●98年12月12日
●9800円 ●128M ●1人用
●音声認識システム同様・振動バック対応

おしょくじかいで隠し穴発見!!

「あかねのもり」のおしょくじかいで、ケーシーのお店の反対側にある斜面に登ると、外からは見えない隠し穴がある。穴の中には、いくつかのアイテムも落ちているんだ。ピカチュウが中から半身を出しているところを外から見ると、埋まってるようにみえるぞ。



音声認識でコース選択

ピカチュウと遊ぶコースを選択する画面で、行きたいコース名をマイクに向かって言ってみよう。すると、3Dスティックを使わなくてもそのコースにカーソルが合わされるぞ。ちなみに、オープニング画面で「スタート」と言うと、ファイル選択画面に行けるのだ。



海でニョロモがこんにちは

「スオウじま」の宝箱さがして、落ちている「やしのみ」や、宝箱に入っていたものを、海に向かって投げてみよう。すると、海の中からヘディングするみたいにニョロモがでてくるぞ。



ピカチュウは「電撃」がキライ!?

ピカチュウに向かって、メガホンで「でんげき!!」と叫んでみよう。ピカチュウが耳を押さえていやがるぞ。きっと、電撃がきらいなんじゃなくて、メガホンの音がうるさいだけなんだろうね。



ピカチュウの目が回る

ピカチュウと遊ぶコースを選択する画面で、3Dスティックを回したりすると、ピカチュウの目が回ってしまふ。

しゃべると回る変なオブジェ

自分の家の机の上にある変なオブジェの前でしゃべってみよう。すると、そのオブジェが回転するのだ。意味は不明。

F-1 WORLD GRAND PRIX

●任天堂 ●98年12月18日 ●5800円 ●96M ●1~2人用
●振動バック対応

チートコードで特殊効果

ドライバー選択画面で「DRAIVER WILLIAMS」を選択し、「NAME EDIT」でWILLIAMSの部分だけをそれぞれのチートコードに変更する。ただし、「全シナリオ出現」は、チートコードを入力後、「CHALLENGE」の「FILE4」を選択。「クレジットモード」「ギャラリーモード」はタイトルロゴ表示画面にもどると選択できる。「シルバーカー」「ゴールドカー」は「グランプリモード」と「チャレンジモード」では使用不可。



チートコード	効果
VACATION	隠しコース出現
CHROME	シルバーカー出現
PYRITE	ゴールドカー出現
CREDITS	クレジットモード出現
MUSEUM	ギャラリーモード出現
PANDORA	全シナリオ出現

カメレオンツイスト2

●日本システムサプライ ●98年12月25日 ●6300円 ●96M
●1人用 ●振動バック・コントローラバック対応

キャロット集めてミニゲーム

ステージ内に1つだけ隠されている「キャロット」を集めると、下の表のように集めたキャロット数に対応したミニゲームを遊ぶことができるようになる。ステージの途中でそれぞれのミニゲームを遊ぶと、ゲームメニューにそのミニゲームの項目が増える。

キャロット数	ミニゲーム名
2	平行棒
4	ボーリング
5	チェス
6	ビリヤード

SNOW SPEEDER

●イマジニア ●98年12月26日 ●6800円 ●96M ●1~2人用
●振動バック・コントローラバック対応

ミラーコースと隠しキャラ

全ての競技で、全コースをクリアするとミラーコースが登場する。さらにミラーコースの全ての競技を全コースクリアすると、「ロボットのKISH-5」「アフロのMr.Pellonpa」「くまのNihei hayami」が登場する。



ACT

がんばれゴエモンでろでろ道中オバケでんこ盛り

●コナミ ●98年12月23日
●7800円 ●128M ●1~2人用
●振動バック対応

キャラクターの着せ替え

手形を44枚全て集め、プラズマ占いでメッセージを聞くと、各地のよろず屋で着せ替えの服が買える。2枚以上服を買ったら+上下で選択できる。手形の入手場所は下の表を参考にしてね。



<大江戸エリア> 道中手形3枚/イベント手形3枚 (計6枚)

入手場所	入手条件/イベント発生条件
はぐれ街道	ステージクリア
かねつき峠	ステージクリア
ほれほれ金山	ステージクリア
町イベント①	ほれほれ金山にいったあとゴエモン長屋にいるじいさんに話しかける
町イベント②	夜に井戸の中にいるイグアナのおっさんに話しかける
町イベント③	ビートマニアに話しかけて、アイテム探しを手伝う

<電宮エリア> 道中手形7枚/イベント手形1枚 (計8枚)

入手場所	入手条件/イベント発生条件
カッパ街道①	ステージクリア
カッパ街道②	水中に行けるようになったら、水中ルートでステージクリア
カッパ街道③	水中にいる大ダコを倒す
カエル山①	ステージクリア
カエル山②	夜にカエル山にいるイグアナのおっさんに話しかける
ナルト街道①	ステージクリア
ナルト街道②	水中にいる大ダコを倒す
町イベント	エビス丸で、長屋にいるオビス丸に話しかける

<魔封島エリア> 道中手形6枚/イベント手形4枚 (計10枚)

入手場所	入手条件/イベント発生条件
こけし道中	ステージクリア
人くい道中①	ステージクリア
人くい道中②	①とは別のゴールでステージクリア
お墓峠①	ステージクリア
お墓峠②	①とは別のゴールでステージクリア
ぼちゃん湖	ステージクリア
町イベント①	ぼちゃん湖にいった後、茶店に右にいる地蔵と話す
町イベント②	町の右下のほうにある家にいるイグアナのおっさんに話しかける
町イベント③	町の一番下の家におばあさんと話し、キノコを30個集める
町イベント④	夜に、サスケで町の上にある花火職人の親方と話す

町中でダッシュする

町ステージで、Bを押したまま移動すると煙をたてて通常より早いスピードでダッシュすることができる。

4人同時プレイ

コントローラを4つセットして電源を入れ、手形を44枚取ったデータのあるファイルでゲームを始める。町以外のステージで3Pと4Pの「◎右を押しながらスタート」と押しすと4人同時プレイに。



<地底界エリア> 道中手形4枚/イベント手形3枚 (計7枚)

入手場所	入手条件/イベント発生条件
かいわれ道中	ステージクリア
もげけの森	ステージクリア
迷い谷①	ステージクリア
迷い谷②	①とは別のゴールでステージクリア
町イベント①	桟橋状になったところの左端の家にいるねーちゃんと話す
町イベント②	村の中腹あたりの家にいるこどもに話しかける
町イベント③	オカマのケン助に話しかけて借金をかえしてやる

<浮遊城エリア> 道中手形4枚/イベント手形4枚 (計8枚)

入手場所	入手条件/イベント発生条件
雲のとりで①	ステージクリア
雲のとりで②	①とは別のゴールでステージクリア
風の城塞	ステージクリア
空中庭園	ステージクリア
町イベント①	夜に、町の左端の大きな樹のあるところで幽霊に売ってもらおう
町イベント②	エビス丸で、家の中にあるオビス丸に話しかける
町イベント③	町の中程にいるおばあさんに話しかけて、飛脚に弁当を渡す
町イベント④	ヤエちゃんて町の左にある相談所の人と話す

<クリア後に入手>

以下の手形はゲームをエンディングまで進めた後に入手できる。地底界エリアの町イベントは、夜に「もげけの森」のバス停で待っていると連れていってくれる「でろでろ村」で起こるイベント。

<地底界エリア> 道中手形1枚/イベント手形3枚 (計4枚)

入手場所	入手条件/イベント発生条件
町イベント①	地底界の町イベント①をクリア後、滝の近くにいるカラス天狗と話す
町イベント②	村の下にある滝の近くにいるカラスと話し、数十秒滝にうたれる
町イベント③	お腹を空かしているカラス天狗に「さけのおにぎり」を3個あげる
かいわれ道中	血やでお血を買い、かいわれ道中で夜にでてるお菊さんにあげる

<浮遊城エリア> イベント手形1枚 (計1枚)

入手場所	イベント発生条件
町イベント	ヤエちゃんて、町の左にある悩み相談所に行く

一番高いものを食べる→旅日記→リセット

所持金が100両以下の時に再スタートしても、100両の状態スタートできる。これを利用すると残数を増やせ…。

SPT

キングヒル64 エクストリームスノーボーディング

●ケムコ ●98年12月18日
●6980円 ●96M ●1~2人用
●振動バック・コントローラバック対応

隠しキャラ&隠しボード

「COMPETITION」の各レベルで、全コース1位を取ると、そのレベルごとに隠しキャラと隠しボードが出現する。隠しボードと隠しキャラはそれぞれ6種類ある。



多くのトリックコマンドの中でも、難度が高く、見栄えのいいものを紹介!

エアークマンド公開

マックツイスト720	3Dスティック3/4回転+A
ロデオ	3Dスティック右から下を過って左まで半回転+A
ミスティフリップ	3Dスティック左から下を過って右まで半回転+A
バックフリップ	3Dスティック上・下+A (押しっぱなしで回転数アップ)
フロントフリップ	3Dスティック上・下・上+A
エッグフリップ	3Dスティック右・左・右 or 左・右・右+A

マリオパーティ

●任天堂 ●98年12月18日 ●5800円 ●256M ●1~4人用
●振動バック対応

隠しステージ出現条件

初期状態で遊べる6ステージを全部プレイしてからショップでアイテムを買った「クッパのマグママウンテン」が登場。さらに、そこをクリアして、スターを100個持っている「えいえんのスター」が出現。そこもクリアするとエンディングを見ることができ、ショップのアイテムも増えている。



タイトル画面が変わる

普通にプレイして、最後に誰が勝ったかによってタイトル画面が変化する。キャラクターの人数分のパターン（全6パターン）があるよ。



1人プレイで4人分

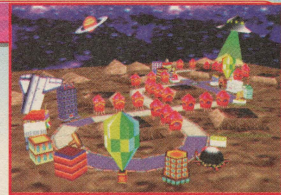
1人で普通にプレイし、最終ターンでポーズをかけて、全ての操作をCOMから人間に変更してしまう。そうすれば4人分のスターとコインをゲットできるぞ。

爆笑人生64 めざせ!リゾート王

●タイトー ●98年12月24日 ●6800円 ●96M ●1~4人用
●コントローラバック対応

隠しマップ登場

トーナメントをクリアすると、8つめのマップ、隠しマップの「ムーンタウン」が登場する。



ライバルキャラ選択

キャラ選択画面で、「スタート」を押しながらBを押すとライバルキャラが選べる。さらに、「L+Rを押したままA」を押すと、すでに選択されているキャラも選べる。



オートセーブモード

コマンド画面の「セーブしますか?」の所で、「スタートを押しながらA」を押すと、自動的にセーブしてくれるオートセーブモードに入れる。



新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation

●バドソン ●98年12月26日 ●6800円 ●256M ●1~4人用
●コントローラバック対応

隠しレスラー出現条件

MVPモードで以下の条件を満たすと隠しキャラが使用できる。

長州力

・「G1クライマックス」で優勝する。

タイガーキング

・「ベスト・オブ・ザ・スーパーJr」で優勝する。

小川直也

・「ハイパーバトル」最終日の小川との異種格闘技戦で勝つ。

・難易度「やさしい」でMVPを獲得。

ドン・フライ

・「G1クライマックス・スペシャル」最終日のフライとの異種格闘技戦で勝つ。

・難易度「ふつう」でMVPを獲得。

アントニオ猪木

・「BATTLE FORMATION IN 闘魂炎導」最終日の猪木とのスペシャルマッチに勝つ。

・難易度「難しい」でMVPを獲得。

猪木と長州の引退シーン

アントニオ猪木は、MVPモードに猪木を1人だけ参加させる。長州力は、猪木が使える状態でMVPモードに長州を1人だけ参加させると、共に感動の引退シーンが見られる。



MVPモードで所属団体を変更

MVPモードのキャラ選択画面で、1人のキャラを選択し、「◎下+◎左」でnWo、「◎上+◎左」で新日本プロレス正規軍、「◎右+◎上」で維震軍、「◎右+◎下」でフリーに所属変更ができる。



入場コスチュームで試合をする

エキシビジョンモードのメニュー画面で、カーソルをシングルマッチに合わせて「L+R+Z+◎下」を押すと選択可能になる。



◆対小川の異種格闘技戦にフオールは通用しない



◆タイガーキング大技が炸裂! 耐えられるのか?



HALL OF FAME
THE DREAM TECHNIQUE
SKULL VERSION

デス仙人のゴリラでもわかる

N64きょうしつ

N64教室

第22講：小質問特集



©Nintendo



おいっす。遅れ馳せながらゼルダやっとります。子供時代がつらくて、本誌の付録のお世話になりっぱなりでしたじゃよ。ダメね、わし。カカリコ村のニワトリを集められませんか（笑）。しかしまあ、これだけのレベルのソフトが数揃って出てくれればN64も安泰なのじゃが、はてさて。

Q ゲームを自分で作りたいんですけど、パソコンのパの字も知りません。
(岐阜県/石井大介)

それではパソコンのパの字から勉強するのじゃ。というのとは不親切か。じゃが、とりあえずパソコンを買ってみてはどうかのう。絵の具を持たずには、絵を描くことはできんからな。「それでもどうしても！」というのなら、ゲーム製作ツールをいじってみてはいかがかな。アスキーの「ツクールシリーズ」なんか有名じゃが、RPG、サウンドノベル、格闘、シューティングなど、一通りのジャンルに対応するツールが出ておる。これはパソコンだけじゃなくて、スーパーファミカやPSやSSでも出ておるんじゃが知らんか？ グラフィックやメッセージなんかを自分で自由に作って、手軽に…とはいかんが、かなり込み入ったオリジナルゲームが作れるぞ。腕次第では、市販ゲームに優るとも劣らない作品も作ることができるじゃろう。とりあえずはそういう物でゲームを作ってみるのがよからうと思うぞ。どっちにしろ、将来本格的にゲームを作ってみたいのだったら、パソコンは必須じゃ。最低でもキーボードでサクサク文字が打てるくらいにはしておきたいものじゃな。

Q 64DDは拡張RAMを使わなくても動くんですか？
(千葉県/緑山田)

おそろしく64DD用ゲームのほぼ全てが、拡張RAMを使っていることを前提に作られておるはずじゃ。っ

てことは動かんかもしれんな。でも、なんで？ 64DDに拡張RAMは同梱されておるから、「わざわざ使わない」という場面ってないと思うよ。まあ発売されたら試してみることじゃ。そんなことでは壊れないしな。どうなるのかわしも興味あるぞ。

Q ライセンスをとっていないN64の関連商品ってどのくらいあるんですか？
(埼玉県/岸利透)

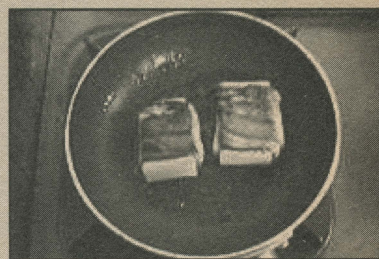
うーむ。かなりいっぱいあると思うよ。商品名は出さんが、こんなものがあるということで少し列記してみようか。ゲーム改造カートリッジ（コードをいれると無敵になったりする）、N64でSFCやFCのゲームが遊べるアダプタ、容量○倍メモリーパック（振動パック一体型なんてのもある）、フットペダル付きステアリングコントローラ（レースゲームに最適）、そしてバックアップ機（なんでしょう？）。そのほとんどは、香港や台湾あたりで作られたモノじゃ。違法スレスレのモノもあつたりするが、興味があつたら自分で探してみてくれ。編集部に問い合わせたりせんようにな。

Q ゲームボーイの音量を下げることで電池の消耗をふせげますか？
(宮城県/行くな！ブチャラティ)

おせ防げると言えば防げるが、それほど効果はないと思うぞ。そうじゃな、音量を下げるより、スピーカーから音を出さずにイヤホンを使用した方が電池を食

今月のデス仙人

なんちゅうか子供ができてまして、臨月だつたりします。ほれそこ、ちゃんと合うから計算せんように。この原稿を書いてる途中に奥さんが破水しまして、入院しちゃいました。さっさと終わらせて病院に行かなくては生まれてしまうのじゃ。なんてこった！これが父になる前の最後のシゴトなのじゃ。来月は一児の父。ああ、こんなごくプライベートなことを書いてどうする。でもそのことで頭がいっぱいでほかに書くこと思いつかなかつたりして。んじゃ、病院へ行つてきますじゃよ。



◆奥さんがいなくても安心の簡単料理「ベーコン餅」。餅にベーコンまいてフライパンで焼くだけ。これが意外なうまさで、チーズと一緒に巻いてもよし。一度おためしあれ

わんじやろう。あとは液晶を薄めることじゃな。連続使用するより、こまめに電源を切って電池を休ませるのも効果があるようじゃ。ちなみに、わしは電池を使い捨てるのに抵抗があるので、ゲームボーイ用のバッテリーパックと充電器のセットを使っております。エコロ節なのじゃ。

Q 64DDにモデムがつくとどんなことができるようになるんですか？
(静岡県/ティル)

モデムってのは、電話回線を使ってデータを送受信する機器じゃ。まず、全国どこの人とでもゲームで対戦できるようになる。また、ゲームの新しいデータを受信するってのも可能じゃ。例えば、野球ゲームなら最新選手データ、RPGなら新しいダンジョンのマップや敵キャラデータとか。一本のゲームを丸々受信つてもアリじゃろう。もちろん、受け取ったデータは64DDで保存するのじゃ。セーブデータを送信して、全国ハイスコアコンテストなんてのも簡単にできるよ。色々なサービスに期待しよう。

はみだし仙人

Q

デス仙人の本名って「白石岳」？（東京都/浅井啓介）

A

そうじゃよーん。関係ないが「白石岳」って山があるな。

トーキー一発

REPORTER

YUTAKA

大淵

OHBUCHI

1968年、東京都生まれ。国内だけでなく海外のゲーム事情にもめっちゃ詳しいネットワークer



「印象派絵画のような」N64の画像

2ヶ月ぶりのご無沙汰です。さて今月は、最近何かと話題の「ハイレゾ」についてです。パソコンをお使いの方なら1度は耳にしたこともあるかと思いますが、ハイレゾとは「高解像度」のことです。一般に、コンピュータ（ゲーム機を含む）が画像を表示する際に、その画面の広さをドット（点）で表します。それが解像度。この数字が大きければ大きいほど、より多くの情報、つまりより沢山の文字数やより高精細な絵を表示できることになります。

ゲーム機の場合は、つい最近まで320x240ドットという解像度が基本でした。これに対して、ハイレゾと呼ばれるものは640x480ドットを意味しています。現在のパソコンの世界では、640x480ドットは比較的低い解像度（ローレゾ）の部類に入りますが、ゲーム機の世界では、これが高解像度（ハイレゾ）と呼ばれています。ハイレゾの利点として、先により多くの情報を表示できると書きましたが、このハイレゾを実現するためには、同時により多くのRAM（様々なデータを処理するための場所）を必要とします。ゲーム機に内蔵されているRAMはパソコンに比べると少ないために、これまでハイレゾを実現したゲームは数えるほどで、それも極めて限定的に用いられてきました（例：トップギア・ラリーのメニュー画面など）。実際ハイレゾの画面では、データ量はローレゾ時に比べて4倍にもなります。しかし技術力の向上や新ハードの投入によって、最近は家庭用ゲーム機でもハイレゾ画面がよく目につくようになってきました。このところの「ハイレゾブーム」の火をつけたのは、なんといってもアクレ임でしょう。一番最初に実際のゲーム

中の画面でハイレゾを実現したのは、同社の『NFLクォーターバッククラブ98』（日本未発売）というアメフトのゲームです。一昨年のスペースワールドで参考出展されていたのをご記憶の方もいることでしょう。これに続く、『NFLクォーターバッククラブ99』『オールスターベースボール99』はいずれもハイレゾの精密な画面とリアルなプレーで好評を博したスポーツゲームです。これに対抗するように、エレクトリックアーツのフットボールゲーム、『マデンNFL99』もハイレゾを使っています。当然PSのゲームにもハイレゾを有効に使ったゲームが登場し始めましたし、発売されたばかりのドリームキャストでは、640x480ドットを標準的な画面モードと位置づけています。こうした流れを受けたかのように、アメリカ任天堂は昨年11月に拡張パック（Expansion Pak）を発売しました（日本では64DDと同梱で発売される予定）。これをN64に装着することで、N64のRAMは8Mバイトとなり、理論上はハイレゾのゲームを作りやすくなるということです。拡張パックの対応ゲームとして『テュロック2』『スター・ウォーズ 出撃！ ローズ中隊』『トップギア・オーバードライブ』『サウスパーク』などが発売中で、これからも『グリフィー2』など様々なゲームが対応予定となっています。

恐らく皆さんは、こうした拡張パックに対応したゲームが本当にきれいなのか、ドリームキャストに対抗できるほどのものなのか、といった疑問をお持ちのことでしょう。皆さんより一足先に、『テュロック2』や『ローズ中隊』を遊んでみたところ、ハイレゾのグラフィックは確かにきれい



★アメリカで発売中の拡張パックのパッケージ。ソフトの箱と同じ大きなものだ

でした。ローレゾの時にはカクカクしていた輪郭が、ハイレゾ時にはハッキリ、クッキリと見えます。ただ、一部にはハイレゾでもさほど大きく変わらないのでは、との意見もあります。というのも、ある人はN64の画像を評して「印象派絵画のような絵」といいます。つまり、比較的少ないポリゴン表示総数と小さなテクスチャ用キャッシュに、アンチエイリアシング（ギザギザをぼかす作用）やバイリニアフィルタリング（テクスチャマッピングをきれいに見せる効果）といったエフェクトをハードウェアで持つことで実現されるN64の画像は、ハイレゾ化という量的展開によって大きな影響を受ける性質のものではないのではないか、という事です。もちろん後発のドリームキャストなどはより高性能で、挙げたようなエフェクトも当然の如く持ち合わせています。ならばN64はまるっきりかなわないのかというと、実はそう単純な話でもありません。そこでモノをいうのが、開発者のセンス、絵作りの心、というもののなのです。奇しくも宮本茂さん自ら、こう発言しています。「これからは、ハイレゾの画面と『ゼルダ』のような画面を見比べて、『どっちが好き？』という議論になっていったらいいなと思います」（電撃王2月号より）

どれだけの機能を誇るか、ではなくて、それによって何を、どう見せるか、それが一番の問題なんですね。ではまた次回！

N64フォーラム

～読者の手紙から～

ゲームはいろんな意味で人生に影響を与えてくれるイマジネーションの産物です。
もっとうまくゲームとつきあえるようにいろんな意見待ってます。

任天堂に約束して 欲しいこと

静岡県・QUEENさん

今、64は好調です。この好調はほとんど任天堂の力だけで盛り上げました。決定的なのはやはり『ゼルダ』のミリオンヒットだと思っています。各ゲーム誌どれを見ても売り上げランキングの1位にゼルダの文字。予想外の健闘とかぬかず雑誌もありましたが、このポケって感じですね。まあとにかく64は好調のままDD元年（今年こそ）を迎えたわけです。この1999年が64のすべてを握っていると言っても過言ではありません。そこでどうすれば64の勝利の方程式が実現するのか、自分なりに考えてみました。

まず第一に春がポイントです。春はサードパーティからのソフトが充実しています。『オウガ』『エヴァ』『ドラキュラ』『パワプロ』『牧場2』等、タイトルを挙げるときりがなくらいです。ここでいかに盛り上げるかです。ここで好調になれば後に控えるDDへうまくつなげるわけです。そして春と言えば東京ゲームショー。ここでカプコンから『バイオ』等とにかくビッグタイトルが出るかによって違うと思います。春に多くの人に64イコール任天堂だけの図式は崩れた事を示せると思います。

こうしたサードパーティが演出し、決めてはやはりDDです。もしDDの発売が延び、年末になったらアウトです。その時点でもう

64の逆転はありません。だから、何が何でも夏には64DDが発売され、年内に『マザー3』が発売されなくてはなりません。そうすれば64大逆転の光が見えてくるはず。そしてそのチャンスはPSからPS2に移行する時です。そのときソニーが移行への失敗という可能性が十分にあります。64に残された国内生き残りの道はこれしかありません。だから、任天堂にお願いします。そして約束してください。DDが夏に発売できるようにする事を。そしてそれまで64の好調を維持するために力を尽くすことを。

春にはニンテンドウスペースワールドも用意されている。春の任天堂&サードパーティ大攻勢に期待しようではないか。

RPGについて

栃木県・ピカチュウ64さん

読者にも根強い人気を持つRPG（ロールプレイングゲーム）のことなのですが、RPGの本当

の意味を知らない人が少なくないと思いますので、RPGについての原稿を書くことにしました。私も本来はRPGが好きなのですが、現在のRPGは間違った解釈のみのばかりです。これは本当の意味でのRPGを体験してわかったことです。

RPGの間違っている解釈の一例として、経験値や成長システムがあるゲームはRPGという解釈です。これは『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』のようなゲームがRPGであるという、誤った固定観念からの誤解です。ほとんどのRPGには経験値とレベルが存在しており、これらの数値を調整しながら冒険を進めるRPGが多いような気がします。現在のRPGはこのようなシステムに画像や音声だけを進化させたものばかりです。これは『ドラクエ』『FF』だって例外ではありません。

RPGのボードゲーム版である

TRPG（テーブルトークRPG）の面白さは、プレイヤー自身が役割を演出して積極的に冒険を楽しむことです。この面白さは、現在RPGとして出回っているものより『マリオ64』や『007』の方があってと思います。このRPGの本当の面白さに満ちたゲームが『ゼルダの伝説 時のオカリナ』であります。RPGの本当の意味は、プレイヤー自身が役割を演出するゲームであります。この『ゼルダ』はプレイヤー自身が主人公リンクという役割を演じきけるような感じがするゲームで、今までに全くないようなゲームであります。これこそ本物のRPGであり、最高のRPGであります。今までのRPGの間違った解釈をうち砕いた『ゼルダの伝説 時のオカリナ』は、ゲーム界で最も偉大な作品であります。

奇しくも1999年は『FF8』『ドラクエ7』『ポケットモンスター金銀』と3大ビッグタイトルが発売される年となった。どれが本当のRPGをうたっているのかを、実際に目で見えて確かめられるチャンスだ。真意を見るためには、すべてのゲームをプレイする必要があるだろう。

読者アンケートから

●先月の「ポケスタ」についてのフォーラムはびっくりした。1度もそんなことは考えたことはなかったし、それが64ドリームのせいではないと思う。僕も「ポケモン」だから買ったということはあるけど、十分楽しめたし、友達とも遊べた。まーいろんな人がいるってことですね。
(東京都/ろくさんさん)

●64ドリームのホームページを作ってほしい。そしてメールで投稿できるようなシステムを作ってほしいです。
(愛知県/バッキーさん)

●ゼルダグッズをもっと紹介してください。
(神奈川県/おんしゃあさん)

●ガンダムのグッズも紹介できるようにバンダイさんをお願いして

ください。
(千葉県/柳川どじょうさん)

●ゲームボーイカラーで『サクラ大戦』ができると知ってびっくり。もしかしたらドリームキャストとゲームボーイカラーがつながっちゃうなんてことがあるんでしょうか。そうになったら本当にすごいです。
(新潟県/Eさん)

バドム インプレッション DREAM IMPRESSION

やってきました99年、今年こそは「64の年」だ！と力いっぱい宣言したいところ。読者の皆さんからのお手紙もあいかわらず好調で、みんなのゲームにける愛情の深さを痛感してます。

大乱闘スマッシュブラザーズ

「かくし芸」紅白を越えた！

静岡県・k@zu

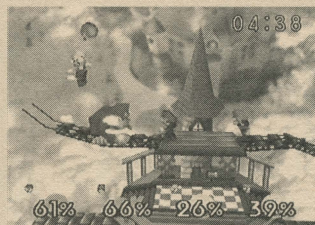
いよいよ、1999年。去年末から、いい感じですよ？今年こそ！マジでワクワクです。そんな新年にピッタリ、超絢爛豪華・夢の競演がコレ、「スマブラ」!! いつも僕、キャラセレクトでは標準タイプを選ぶんです。だからほとんど迷わない。でも今回は選択画面で、かなり目移り。だって全員、主演でしょ？っていうか、ギガヒット級ミリオンセラー連発の皆さんじゃないですか？そのまま「ゲーム史」ですよ。

いちばんに目に行くのは、やっぱり「マリオ」。世界中の人々がゲームにハマるきっかけ、だよな？僕も「マリオ」がなかったら、ここまでゲーム好きになってないよ。そして、初代ライバル「ドンキー」。

アーケードでの大ブーム、当時をよく知らない僕でも知ってるくらい有名。洋ゲー史上空前・300万ヒットの『スーパードンキーコング』も超好き。マリオの相棒「ヨッシー」も、いろんな主演作があります。個人的ベストSFCソフト『ヨッシーアイランド』や、『たまご』『クッキー』『パネボン』みたいな中毒パズルもマジでハマった。SFCでもN64でも歴史的デビュー、といえば「スターフォックス」。ポリゴンや振動バック以上に、ゲーム性が斬新でした。いまだに遊んじゃいます。当然、比類なき大ヒット『ポケモン』から「ピカチュウ」。新しい任天堂の顔……なんて説明もいらないよね？今回も超ブリティ。みんな新作を熱望する『メトロイド』の「サムス」。女性とわかったとき、超ビックリしたのを覚えています。さらに、未だ『時のオカリナ』の感動から醒めない

い「リンク」。全世界で絶賛の嵐!! 最後に本作真の主演、「カービィ」。「ピンボール」&「カービィボール」も超名作! う〜……マジで悩むよ〜(嬉しい悲鳴)。

全キャラあわせて3億本ヒット!! かも……。そんな、ゴージャスな気分が味わえる『スマブラ』。もう、買ったよね？



「ニンテンドウオールスター!」のサブタイトル通り、任天堂キャラ総出演でお送りする格闘アクション。1人でもしっかり遊べる奥の深さもポイント高いぞ

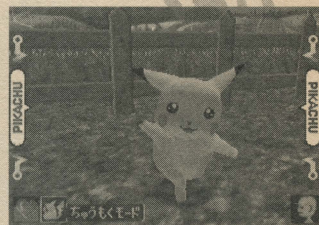
ピカチュウげんきでちゅう

ピカチュウかわいすぎます!

大分県・さくらんぼ

私は、とにかくポケモンファンです。「ピカチュウげんきでちゅう」は、発売されることを知ってからずーっとまっていた期待のソフトNo.1でした。そしてついに発売日確定! 予約もばっちり! そして……ついにゲット〜! 説明書を読むのもそこそこにゲーム開始! オープニングのピカチュウを見たときはもうため息が……。それほどカワイイです。最初は慣れない操作にとまどったものの、ピカチュウの声をきいたり、カワイイしぐさを見たりするとそんなことはすっかりすっかり忘れてしまいました。ピカチュウのしぐさや声にはもう感激! もちろんゲームの面白さまであります。たとえば花や野菜を持ち帰ると部屋の中や庭の植木鉢に花が植わっていたり、野菜は畑に植わっていたり……。おまけにナゾまでいくつかある。ずば抜けて大きいナゾノクサに、ナゾの木の箱。畑のナゾの空間……。これはもう完全攻略あるのみって

かんじになりつつピカチュウのかわいさにノックアウト(?)。とにかくはまりましたね。トゲピーまで出てきちゃってもう最高! アニメと同じ声に3Dのキャラクター、もう超カワイイ! でもピカチュウがタンポポを気に入って持ち歩く姿にはさすがのトゲピーもかないませんね〜。「かつ……かわいい……」と言わずにはいられませんね。そしてハマリにハマリまくった結果、遊んだ日数200日突破! ピカチュウをもっと知るために300日めざして頑張るぞ〜! 最後に、任天堂の皆さん本当にありがとうございました!



生産の都合でお店で見つけるのが難しかった「ピカチュウ」。この本がお店に並んでるころには手に入りやすくなってるはずだけど……?

ゼルダの伝説 時のオカリナ

ゼルダは謎だ

広島県・川上 淳一

『ゼルダ』といえば、やっぱり謎解きでしょう。謎なくして『ゼルダ』は語れませんよ。

そう、数多くのダンジョンの中に、難解な謎から少し考えれば誰でもわかる謎まで、さまざまな謎があるのだ。

なかでもジャブジャブ様のお腹の中でルト姫を運ぶときは、何度置きっぱなしにしたことが。こっちは必死なのに文句を言うし、本当に大変だった。

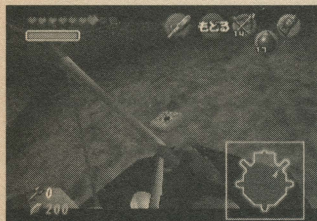
また、カンタンカンタンと言いつつ進んでいても、ふと1つの謎に引っかかってしまうと、解けなくて同じ所を何度も歩き回り、イヤになったこともあった。しかし、その謎を解いた瞬間に、達成感と充実感が

からだの中をかけめぐり、次の道、次の謎へとワクワクしながら進み続けてしまう、そんな自分がいたのだ。

子供時代と大人時代を行き来できるようにになると、1度行ったダンジョンで意外な発見をすることがあったりと、もうたまらない。それに、謎はダンジョンだけにとどまらず、街や城、ハイリア湖にハイラル平原と、いたる所にあるのだ。ハートのかけらや黄金のスタルチュラ100匹、大妖精の洞窟なんかは、ゲームをクリアした後でもすべて集めるのは難しい。

ハッキリ言ってヒントが欲しいくらいだ。しかし、ヒントは見えてはいけないう。見てしまうと、あの体中を駆けめぐる感覚が味わえないからだ。

まだゼルダを遊んでいない人には、ぜひやってこの謎を解いた瞬間の感覚を味わってもらいたい。やらない人は絶対ソンだ！



ヒントでしたら本誌1月号から3号連続で付録にヒントブックをつけてますのでぜひどうぞ！なあって、編集部内でもアレを見ないでプレイしてる人の方が多いんだけどね

バンジョーとカズーイの大冒険

マリオを超えたか？

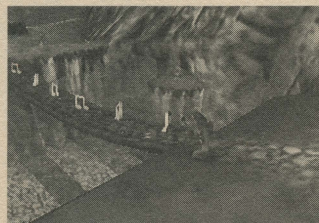
奈良県・熊谷幻斎

買ってきたソフトを初めてN64にさし込み、2〜3分いろいろ動かしてみる。それだけで「これは面白い、買ってよかった」と思えるゲームに出会ったときは、本当にうれしいものだ。『バンジョーとカズーイの大冒険』は、まさにそういうゲームだった。中でも特に気に入ったのが、一種独特の（イギリス風？）ギャグのセンス。ニンジンやタマネギの出きたとこ

ろで、僕は完全に参ってしまっていた(笑)。

こりゃ、一部の評判通り、確かにマリオを超えたな……そう思う一方で、まだまだマリオの方が上かなと思える面も、一方ではあった。あんな所にあるスターをどうやって取るんだ……悩みながら何度もやっているうちに、ついに行き方を発見し、「そうか、その手があった！」と思わず手を打つような、発見の喜び。そんな、箱庭を探索する面白さという点では、マリオの方にまだ一日の長があるような気がする。『バンジョー』は、フィールド上に配置されたミニゲームを次々こなしていくという感覚が、マリオに比べて弱い。グラフィックなどの技術面では確かにマリオを超えたかも知れないが、ゲームの本質的なスピリッツという面では、まだまだマリオを超えていない。これが僕の結論だ。

表向きは「マリオを超えたかも」と言っておられる宮本さんだが、腹の底では「まだまだだね、へっへ」なんて思ってるんじゃないですか？



宮本さんが『バンジョー』を見て、「マリオ2はもってガンバらなきゃ」と言った、ってことだけど、本心はどうなんでしょう？「マリオ2」もよろしくね

チョコQ64

かっとべ！マグナ〜ム！

大阪府・丸笹 剛

あまり取り上げられないものの、N64では結構売れている方の本作品。別にコレクターではないのだが、おまけの特製チョコQに釣られて買ってしまった！

が、なかなかどうして、こま

でストレートで痛快な楽しさのあるゲームだったとはね〜。「チョコQは操るものじゃない」といった先入観で否定するのはもったいない!?

軽快なBGMが流れる中、それこそコンパクトな車体では収まりきれないくらいのダイナミックで地に足のつかない走行を見せるチョコQたち！

などと言ってるそばから、ちょっとした衝突でよく吹っ飛ばすこと吹っ飛ばすこと！普通のレースゲームならとくにリタイアだってば〜。

おまけにこっちの装備にあわせて地雷だの、マキビシだの、ミサイルだの、相手車と来たらもうやりたい放題！……まあそのおかげで入賞することもあったけどさ……。

自分でレースゲームを買ったこと自体初めてだったけど、N64の言わすもがなの高スペックもあってホント楽しい、というかもう無我夢中でコントローラを体ごと(笑)動かしまくってますね！

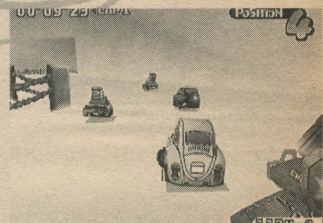
そんな僕でも最高速重視とダッシュコイン、そして本誌のスタートダッシュ技のおかげでなんとか「クラスA」も残すところ「かざん

ちたい」のみ。

残念ながらそこはあまりにも難しすぎて、半ばあきらめ状態、現在保留中（順調に吊り橋を渡るところを追突されて、猛ダッシュでぶっとんで落っこちた日にはもう……）。

それでも雨の中のぎりぎり逆転勝利や、吹雪や雪崩も何のそのの走行、そして最大の難関である、その「かざんちたい」でのクラスB入賞などなどレースの醍醐味、自分だけのドラマをそれなりに味わえたのでよかったかな!?

今度は対人対戦で行くぜ〜、マグナ〜ム!!（と言ってもミニ四駆ではなく、赤いカラーリングのワゲン【10数年前のマンガ「ゼン・ヨンQ太」より】歴史は繰り返す!?)



シビアなテクニックが要求されたり、抜群のスピード感が味わえるのもレースゲームの醍醐味。でも、こういうコミカルなゲームだってもろろアリだよな

1080°

スノーボーディング

スノボはめった事はないけど、この1080°が他のゲームと違う所は単に「レスポンス」になっていく事。人間が自然とたむけるひとつの方法……というスノボはめった。



まだ1080°の季節は終わらない!

『ウェーブス64』『ゼルダの伝説』等と並んでN64の環境シミュレータ

能力を使いこなした1本。

新雪や凍った斜面の感触。尾根にはまじり陽や吹雪がさんざん空……など、五感を通して雪山そのものを味わえます。最終面「デビル・ファール」はまるごと天国のおも。



ドクトルエンドーの

ロクヨン大通り商店街

ROKUYON
CHDOHRISYOHTEN
GAIおし
教える! エンドー!

いつもお便りありがとうございます! 任天堂の商品についての質問が何通か届きましたので、お答えしましょう。ときどきこのコーナーを設ける予定なので、任天堂ソフトのちょっとした疑問からマニアックな質問まで、たくさんのお便り待ってます!

Q とある本に「1978年に『テレビゲーム6・15』発売。任天堂初の家庭用ゲーム機」と書いてありました。1978年といったらファミコンの生まれる前です。本当にあったか教えてください。また、どんなソフトがあったかも教えてください。

(埼玉県・氏名不詳さん)

A 当時はまだ幼稚園に通っていた頃なので記憶があいまいだから、「テレビゲームの世界」という本で調べてみたぞ。『カラーテレビゲーム6』『カラーテレビゲーム15』は任天堂初の家庭用ゲーム機として1977年に発売。『6』はテニス・バレー・ホッケーなど6種類のゲームが内蔵されていて、コントローラは本体に直接付いているタイプ。『15』はピンポンなどを加えた15種類で、コントローラも本体から分離できるタイプ、だそうぞ。当時のTVゲームは、現在のようにROMカセットでゲームを取り替えるのではなく、本体にゲームが内蔵されたものがほとんどで、カラー画面すら珍しかったのだ。俺

は任天堂のTVゲームでは、「ブロック崩し(1979年発売)」の方にハマっていたのだ。こちらは6タイプのブロック崩しか内蔵されていて、ごく普通のものから、タイムアタック的なものであり、実に面白かったぞ。秋葉原で中古「ブロック崩し」を売ってる店があるから、今度買ってこようかな。



◆これが「テレビゲームの世界」。ゲーム・スクウェア発行の同人誌で、内容はピカイチ

Q 旧型ゲームボーイに同梱されていた『テトリス』を持っていますか? その「テトリス」はカートリッジに貼ってあるシールが、市販のものとはちと違います。

(千葉県・緑山田さん)

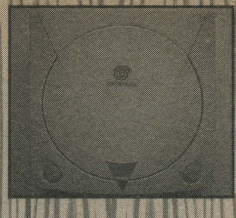
A 持っていないどころか全くの初耳。以前「毎月新

聞」のコーナーで紹介した「通信ケーブルセット」や、ごく初期に発売された『テトリス』は「A-TYPE」の音楽など、ちょっとした違いがあるってのは知ってるんだけど。ちょうど『テトリス』が発売された1989年頃は、ファミコンからPCエンジンへと浮気(ナムコファンなのでつい...)して、ちょっと知識が欠けている時期なんですよ。もし現物をお持ちでしたら御一報を! 有力情報を提供してくれた方(写真などがあれば有り難いです)には、お礼もさせていただきますので、是非お願いします! 教えるどころか教えて下さいの、ちょっと情けないエンドーでした。



◆そういえば昨年来に川越へ遊びに行ったとき、通信ケーブルセットの新品が売ってたなあ

商店街会長の
お言葉
かみよのむねは



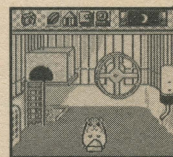
ようやくソフトが揃ってきたドリームキャスト。個人的にも『セガラリー2』のせいで不足の日々。GBC版「サクラ大戦」の關係で、ドリームキャストとGBCが繋がる可能性もあるから、今後の動きに目が離せない。

今月の

おし
これは買う!

3/19までに発売される、購入予定のソフトは3本。

「ハムスターパラダイス」は、サンプルロムに触れる機会にはなかったけど、小学生のころハムスターを飼っていただけに、2月号で紹介した画面の可愛らしさにイチコロ。次は「王ドロボウJING」だ。画面の切り替わりが遅いけど、気になる点はあるけれど、イベントが実に多彩なので購入確定。今までにGBで発売されたRPGとはひと味違うぞ。もう1本は「パズルボブル64」。4800円と安いし、気楽に遊べるパズルなので接待用にも最適。



給料ドロボウ

◆クリア自体はカンタンな「王ドロボウJING」も、ちなみに俺は、



NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧

ジャンル	ソフト名	容量 (M)	SRAM (K)	メーカー	価格
ACT	スーパーダンキーコング	32	16	任天堂	1000
	スーパーダンキーコング2	32	16	任天堂	1000
	スーパーダンキーコング3	32	16	任天堂	1000
	がんばれゴエモン さらき道中	24	64	コナミ	1000
	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
	クロックタワー	24	16	ヒューマン	1000
	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	3000
	ドラえもん3 のびと時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
	ドラえもん4 のびと月の王国	12	なし	エポック社	1000
RPG	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
	デモンズ・ブレイン 魔界村 紋章篇	16	なし	カプコン	1000
	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
	奇々怪界 月夜草子	20	なし	ナツメ	1000
	キャンパライズ	12	なし	ナムコ	1000
	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
ACT	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
	超忍人2	12	なし	ハドソン	1000
	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
	ツインビーレインボーヘルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
	魂斗羅スリッツ	8	なし	コナミ	1000
	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
	超魔界大戦 だらばっちゃん	8	16	ナツメ	1000
	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
RPG	ザンドラの冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオランド	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオランド2	8	なし	ナムコ	1000
	THE FIREMEN	8	なし	ヒューマン	1000
	リトルラブル	4	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
	ウィザードリィ外伝 IV ~始魔の鼓動~	32	64	アスキー	1000
	レナス2 ~封印の使徒~	32	64	アスキー	1000
	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
	マザー2	24	64	任天堂	1000
RPG	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
	フレオオブファイア II	20	64	カプコン	1000
	FEDA	20	64	やのまん	1000
	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
	ソードワールドSFC2 いにしへの巨人伝説	16	64	ティアドロイソフト	1000
	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	16	64	データエース	1000
	ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2	16	64	任天堂	2500
	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
RPG	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
	ARETHA	16	64	やのまん	1000
	ARETHA2	16	64	やのまん	1000
	レナス[古代機械の記憶]	12	64	アスキー	1000
	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
	ドラゴンズスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000
	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
	ソードワールドSFC	12	64	ティアドロイソフト	1000
	イーハートヴィン	8	16	ヘクト	1000
	ドラゴンズスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000

ジャンル	ソフト名	容量 (M)	SRAM (K)	メーカー	価格
RPG	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
	ドラゴンズスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000
	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
	ソードワールドSFC	12	64	ティアドロイソフト	1000
	イーハートヴィン	8	16	ヘクト	1000
	ドラゴンズスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
	ドラゴンズスレイヤー 英雄伝説	8	64	データエース	1000
	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	8	64	データエース	1000
	METAL MAX 2	8	64	データエース	1000
	スーパーファイヤープロレスリングXプレミアム	32	256	ヒューマン	1000
SPT	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	3000
	スーパーファミランド	16	64	任天堂	3000
	スーパーファミランド	16	64	ナムコ	3000
	磯釣り 龍島篇	16	64	ヒューマン	1000
	海のぬし釣り	16	64	ヒューマン	1000
	川のぬし釣り2	12	64	ヒューマン	1000
	スーパーフォーメーションサッカー'96 WCE	12	なし	ヒューマン	1000
	ダービージョッキー [騎手王への道]	8	64	アスキー	1000
	ワイザラエの奇蹟	8	64	ティアドロイソフト	1000
SLG	デビルズコース	8	64	ティアドロイソフト	1000
	スーパーファミランド	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーファミランド	8	なし	ナムコ	1000
	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
	スキパライズ with 3rd	8	なし	ヒューマン	1000
	つり太郎	8	16	任天堂	1000
	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
	幻獣伝説	32	256	アクセラ	3000
	ときめきメモリアル ~伝説の樹の下で~	32	64	コナミ	1000
	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
PUZ	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
	魔物転生II	24	64	アトラス	1000
	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
	ダービースタリオン'98	24	256	任天堂	2500
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	24	64	任天堂	1000
	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン	1000
	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
	ダービースタリオン'98	16	64	任天堂	1000

ジャンル	ソフト名	容量 (M)	SRAM (K)	メーカー	価格
PUZ	マジカルドロッ2	16	なし	データエース	1000
	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2500
	どっすん! 岩石パズル	8	なし	アイマックス	1000
	上海III	8	なし	サン電子	1000
	CAMEL TRY	8	なし	タイター	1000
	クオンパSC	8	64	ティアドロイソフト	1000
	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2500
	マリオのスーパービクトロ	8	64	任天堂	1000
	パズルでポン	8	なし	任天堂	1000
	すーぱーなぞぶよ ルルールのルー	8	64	パンプレスト	1000
SHT	すーぱーなぞぶよ	8	なし	パンプレスト	1000
	ドクターマリオ	4	16	任天堂	3000
	PUZZLE BOBBLE	4	なし	ナムコ	1000
	コスモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
	パロディウス ~神話から笑いへ~	8	なし	コナミ	1000
	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
	コスモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
ETC	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
	SPACE INVADERS	4	なし	タイター	1000
	キャラバンシューティングコレクション	4	なし	ハドソン	1000
	同級生2	32	16	パンプレスト	3000
	幽一つきこもり	32	64	パンプレスト	1000
	ファミコン探偵倶楽部PARTII けしんに立つた	24	64	任天堂	3000
	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂	3000
	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂	3000
	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
	学校であった怖い話	24	64	パンプレスト	1000

2月10日現在 SFC&GB発売カレンダー

NP...SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
C...ゲームボーイカラー対応ソフト。
P...ポケットプリンタ対応ソフト。

SFCスーパーファミコン

●[発売日未定]●

ぶぶる/TAB/アクセラ/未定/NP

ファイアーエムブレムトラキア776(仮)/SLG/任天堂/未定/NP

GBゲームボーイ

●[2月発売]●

26日 ハムスターパラダイス/アトラス/ETC/3980円/C/P
26日 ボヨンのダンジョンルーム/RPG/ハドソン/3980円/C

●[3月発売]●

11日 ビートマニアGB/SLG/コナミ/4300円/C
12日 おはスタ やまちゃん&レイモンド/PUZ/エポック社/3800円/C
12日 ドラえもんカート2/RAC/エポック社/3980円/C/P
12日 もんすたあオレウス2/RPG/コナミ/3980円/C/P
12日 甲子園ポケット/SPT/魔法/3980円
12日 王ドロボウJING エンジェルバージョン/RPG/メサイヤ/3980円/C
12日 王ドロボウJING デビルバージョン/RPG/メサイヤ/3980円/C
15日 バーガーバーガーポケット/SLG/ギャップス/3980円(予)/C
19日 プロ麻雀 極GBII/TAB/アテナ/4200円/C
19日 女神転生外伝ラストバイブル/RPG/アトラス/3980円/C

19日 決闘ビストウォース ビスト戦士最強決定戦/ACT/タカラ/3680円/C
19日 大貝獣物語 THE MIRACLE OF THE ZONE2/TAB/ハドソン/3980円/C
25日 パワプロクンポケット/SPT/コナミ/未定/C
26日 加藤一二三九段の将棋教室/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
26日 坂田吾朗の連珠教室/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
26日 ポケット電車2/ETC/コナミ/3980円/C
26日 QuiQui/SLG/魔法/3980円/C

●[発売日未定]●

アゼーライフ アゼードリームスGB/RPG/コナミ/未定/C
ハイパーデカスロン(仮)/SPT/コナミ/未定/C
ポケットG1ステイブル(仮)/SLG/コナミ/未定/C
ラリーチャンプ(仮)/RAC/コナミ/未定/C
ワールドサッカーGB2(仮)/SPT/コナミ/未定/C
きせかえ物語/SLG/バックインソフト/未定/C/P

●[4月発売]●

2日 SD飛龍の夢外伝EX/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
2日 学級王ヤマザキ ゲームボーイ版/ETC/コナミ/3980円/C
2日 信長の野望 ゲームボーイ版2/SLG/コナミ/4800円/C
9日 ボンバーマンGB/TAB/カルチャーブレーン/3980円/C/P
16日 女神転生外伝ラストバイブルII/RPG/アトラス/3980円/C
23日 トップギア・ポケット/RAC/ケムコ/3980円/C専用/振
23日 パチパチバス〜ニューバスター編〜TAB/スターフィッシュ/3980円/C

28日 シャドウゲイト リターン/ADV/ケムコ/3980円/C
4月末 人生ゲーム 友達たくさんつこうよ!ETC/タカラ/3980円/C/P
ゴルフDEおはスタ/SPT/エポック社/3980円(予)/C
ディフリーダー3/RPG/J・ウイング/4800円(予)/C

●[5月発売]●

下旬 白江七段の囲碁教室/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
下旬 ファミリートランプ/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
下旬 本格将棋「型」/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
ハローキティのマジカルミュージアム/PUZ/イマジニア/3500円/C/P
おにまるぶりーだー3/RPG/J・ウイング/4800円(予)/C

●[発売日未定]●

ウルトラベースボール/SPT/カルチャーブレーン/3980円/C
ゼラザード伝説/RPG/カルチャーブレーン/3980円/C
スーパーヒーローズファイターDX/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
飛龍の拳スタジアムGB リアル/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
続戦機記/バレット/バトラー/RPG/コナミ/未定/C
漢字BOY/ETC/J・ウイング/3980円(予)/C
ポケモンピンボール/ACT/任天堂/未定/C/振
ドンキーコングランド2/ACT/任天堂/未定/C
ポケットモンスター金/RPG/任天堂/未定/C
ポケットモンスター銀/RPG/任天堂/未定/C



ゼルダの伝説 時のオカリナ

感動をありがとう!

宮本 茂

インタビュー

もう一度宮本さんと『ゼルダ』の話をしよう!



宮本
茂

SHIGERU MIYAMOTO

ZELDA LONG INTERVIEW

ENCORE



こんにちは宮本さん
64ドリームです!

さっそくですが、宮本さんは完成版で遊ばれたんですか?

■うん。一応遊んでますよ。開発中は通して遊べなかったのですね。

名前は何にしたんですか?

■あの…、恥ずかしい。…ふつうは「ミヤホン」なんです。…どれやっ

たかな…。いや、やっぱり「ミヤホン」にしといてください(笑)。

かかしの歌は?

■自分で仕込んだかかしの歌はないです。でも、いっぱいあるやけどね。

マンガ家の中樫君は、宮本さんが前回のインタビューでおっしゃった「笑点」のテーマを入れているそうです。

■でも、アレ、ムードがないよね(笑)。

エンディングで聴いたらがっかりしますね(笑)。

■座布団が飛んでくるって(笑)。

いちユーザーとして『ゼルダ』を見られていかがですか?

■それはやっぱり見られない。ユーザーとしては見られないので、僕はユーザーとしての触りごたえというのを見るだけなんです。ユーザーとしてゲームがおもしろいかどうかはわかりません。プレイしていると、知っているからおもしろいというふうにどんどん入っていくことになるんですよ。知らない人の気分で評価するのはムリやね。



98年末『ゼルダ』で動いたN64

98年末は『ゼルダ』だけではなくて、N64全体が調子よかったですね。

その要因は何だと思われますか?

■…(しばし沈黙)…難しいですね。

…あのね、僕はずっと変わっていないですよ。任天堂ってやっぱりマジメにゲームに取り組んできていると思うし、まあ、「64ドリーム」もそれにきてきてくれるし、で、一生懸命やっても報われへんっていうのが世の中なんだから…。ただ、98年末からは、ちょっと報われる雰囲気になってきたと思うんです。僕らがやってきたことはずっと変わってきてないやけどね。その要因としてはタイトル数がそろってきたということや、コマースヤルをたくさんうったというのがありますけど、僕が「あんまりよくないな」

と思っていることは、「他のがイマイチやからね」というムードが、「任天堂がよくなってきた」というムードにつながってきていることなんです。そう思いませんか?

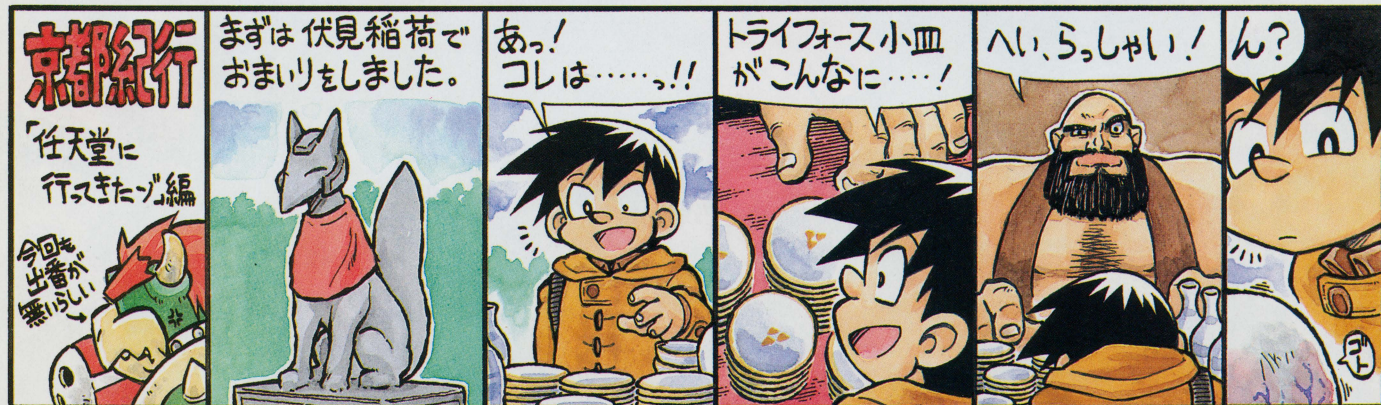
つまり、PSなどがバツとしなかったから、N64がいい雰囲気に見えるだけ、というムードがあるということですか?

■「両方を買おうよ!」っていうんじゃないかって、「やっぱりN64のほうがいいかもね」みたいなことだと、相変わらず競争やねん。そんな競争やなくて、N64を含めてビデオゲーム業界全体がうまくいって、広がっていいじゃないやけど。数字的にはいちおう大きくなったんで、ゲーム業界全体にとって危険な年末だったとは思っていないやけど、やっぱり比較論が後押ししてるのがちょっとイヤやと思うんです。結局、「いや、対抗馬がなかったからですよ」という話になっているやないですか。「変なモノを出してユーザーを失望させたら将来がない」って気持ちで取り組んでいるわけやから、そういう意味での企業全体の緊張感というものはすごく必要やと思うやけど、相手がいて、それに勝つだけのために何かをするというのはすごく不毛やと思うんです。それでは消耗するだけやし。

ゲーム業界全体が活性化すればいいと…。

■うん。「ゲームはもう必需品になりました」とか「インターネットとか言っ

マンガ◆中樫茂久



はみだし宮本さん ①

Qもし宇宙人にビデオゲームを1本だけ紹介するとしたら何ですか? A「スペースインベーダー」って言うなって?(笑) やっぱり「バックマン」かなあ…。

Qタイムマシンに乗れるとしたらどこに行きますか? A難しいな。でも、恐竜のいる時代に行きたいですね。あと、10年後に自分は家族とどうなっているかと(笑)。



任天堂によせられた 評価あれこれ

『ゼルダ』に関する評価で印象に残ったものはありますか？

■ずっと2年間『ゼルダ』についているんな取材で聞かれて、「温度を感じる」とか「空気をを感じる」とかいりんなことを言いつつも、「それは一体何なんですか？」って不思議がられてきたんですね。それがいざ発売されてみると、そういったPRに使ってきた言葉

が向こう側から出てきて、それがいちばんうれしかったことですね。「あ、ちゃんと伝わってるんや」と思って。「作っても伝わらなかったらどうしよう」って思っていたんですよ(笑)。やっぱり、見せるまでわからんと。今回いちばん思ったことは、触ってもらうまでは評価ってわからないし、作る側のアイデアというのはなかなか伝わりにくいということですね。だって、馬に乗れるんですよ」くらいしか言うことがなくて(笑)。「それがどうしたんですか？」って言われると、「いやあ、いいですよ〜」っていうことくらいしか言えなくてねえ(笑)。

つらい評価では？

■「自由にしたいと言われても、この程度の仕込みじやまだまだ自由に遊べるにはほど遠い」というのがいちばんつらい評価ですね…。

あと、ドキッとすのはね、「ツメが甘かったですよ」っていうやつ(笑)。

他には？

■「『ゼルダ』はガノンを倒すまではおもしろいけど、ガノンを倒してからはクンゲーだ」っていうやつ。これはなかなか痛い思いを

しますね。なぜかっていうと、僕はね、ガノンを倒してからでもガノンを倒す前のバックアップデータを残すようにしているんで、「競馬や釣りぼりやうぶさめ流騎馬なんかでいつまでも遊べるでしょ」って思って作っているんですけども、ストーリーを追っていく人にとってはガノンを倒したらガノンを倒したあとのハイラルで遊べるべきやと考えるみたいなんですね。あと、ストーリー自体も腑に落ちない終わり方をしているんで、そのあたりのフォローも欲しかったという意味あいもあるんでしょけど、作る側からすると平和になったハイラルを作るとなると、開発期間があと半年以上のびて、メモリも1.2倍くらいになるんですよ。パーフェクトを目指すためにはやらなアカンのでしょけど、それはカンベンしてほしいんですね。たしかに、それを言われるといちばん痛いところではあるんですが…。

■前回のインタビューのあとに渡米されたと思うんですけど、日米の評価の違いはありましたか？

■同じ。アメリカの取材の人たちも同じで、しかも日本よりももっと極端に「大自然を感じた」とか、「こういう発想はどういったところから出てくるのか？」とかいう質問が多かったです。E3の頃からだと思うんですけど、「ゲーム作りのハードルがこれで高くなる」という言い方をしてたでしょ。それが発売されてからも変わらないのありがたいですよ。



ハイラルの広さと 自由度について

自由度の問題なんですが、「この程度の自由か？」って指摘する人たちは、広さのことを指摘しているんですか？

■広さに関しては経験のなせるワザかなと思えるくらい、「大きさはほどよい」という意見が圧倒的に多いんですよ。

■宮本さんのアタマで描いていたハイラルは、あのくらいの広さだったんですか？

■遊んだときにほどよい広さのハイラルってあれくらいかなと思って…。できあがったものが一発で通ることはあまりなく、けっこういじくることが多いんですけど、広さに関しては思いどおりかな。

■全体マップを見ると、ハイリア湖の西側があいてるのがもったいないなあと思うんですが…。

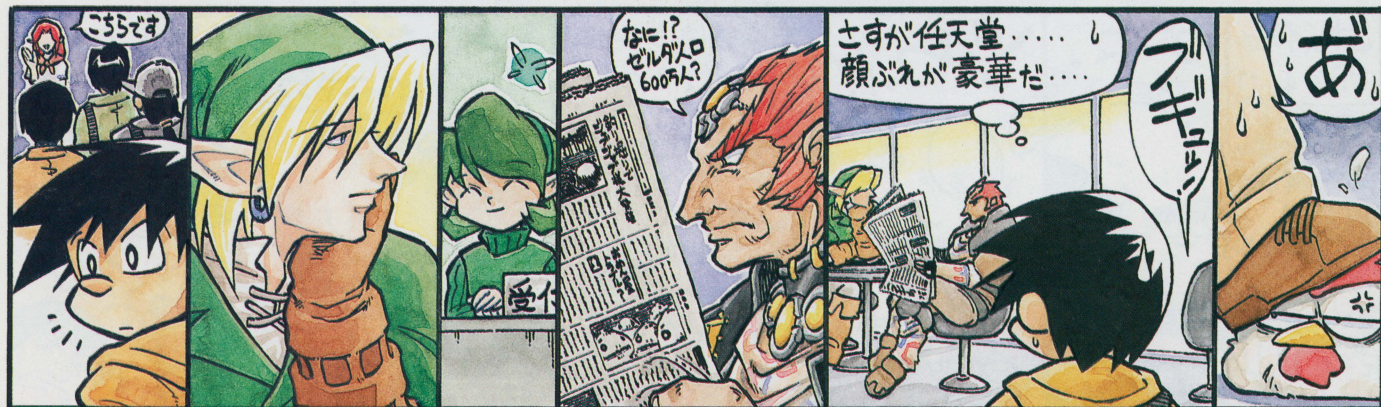
■全体の広さで言えばもっと欲しいところやうけど、自由にウロウロしてってなってくると、自分でもガマンができる限度かなと思ったんですけどね。ただ、迷いの森とゾーラ川が全体マップでつながっているのに、ゴロンシティと迷いの森のワープ(地下でつながっている)が、もう少しきれいに整理できたらって思いましたね。

■シリーズの定番の沼がありませんでした。

■ああ、そうやねえ。自然の全体を作



ホントはハイラルに断崖絶壁の海がほ



と 顔ぶれ

はみだし宮本さん ③

Q 新しいN64ユーザーに遊んでほしい3本は？ A これまで出たソフトでは「1080」と「007」と「マリオ64」。これから出るソフトでは「テロック2」。夏になったら「ウェーブレース64」ががいいんやないかと思うしね(笑)。もし、どっかの店頭で2000円くらいで見かけたら買っやべし、どのソフトも(笑)。

人気キャラ
ランキング

しかった。



91

おな つか べつ 同じシステムを使った別の『ゼルダ』を



64DD対応から カセットに…

もともと64DD用に開発を始められた『ゼルダ』をカセットに路線変更されたわけですが、そのメリットはなんだったんですか？

■いちばん大きかったのは、ダンジョンなどの設計が楽になったことです。実は64DDでやるとダンジョンの入口に入るときに、ダンジョンの情報をもとにRAMのほうにドーンと読み込んできて、その中で動かすんですけど、カセットの場合はダンジョンの中を動いている最中も内部でメモリの入れ替えが行われているんです。隣の部屋に入るときに一瞬暗くなって、それがパッと明るくなったりしますが、あれも全部中味を入れ替えているんです。そういう意味で、カセットの中に詰まっているいろんなプログラムを多彩に組み合わせる使えるんですよ。で、64DDにしたときの魅力は、逆に1個ずつの大きめのプログラムを運ぶことができ、ムービーのデータがたくさん入っている、読み直せばいくらでも出せるんです。

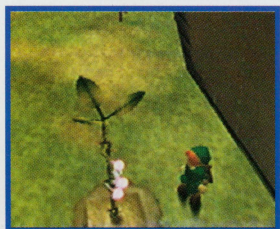
それは、本体のRAMを増設しているということですね。

■本体側のメモリを増設したカセットやったらいちばんいいんですけど。だからカセットに方針を変えたことで、本体側のメモリも4M減ったんで、いろんな設計変更はあったんです。一長

一短なんですね。あとは、バックアップが大きいんで、それを活かせるようにしていたんですが、当然、64DDはレスポンスが遅いわけですよ。アクション性なんかで。それで最終的にカセットのほうを選んだんですけどね。こども時代にマメをまいて風の歌を吹くと、ピローンとツツが伸びてきますが、あれは64DD用のネタだったんじゃないですか？

■64DDでもっと複雑なことをしたかったんですけどね(笑)。カセットになったんでワリと単純な仕様に落ちってきました。■あ、それはあれに登っていったんですよ。

■まあ、それを作るだけの時間があったかは別にしてね。もっと、時間の変化で変わっていくものを残していくとか、どこかを歩くと足跡がぜんぶ残っているとかみたいなことをやりたかったんです。



★ジャックとマメの本そのままだ、ナイスなネタ。登りたいよな！



どうなるどうなる 64DD版？

■今『ゼルダ』のシステムを使ったゲ

ームを、64DDに絞らずに、何か作れないかと考えているんですよ。『ゼルダ』をやり終わった開発のメンバーがまったく違う新しい仕事をしながらやっているわけでもないし、もう1回『ゼルダ』のようなゲームをゼロから作り始めるのももったいないので、せっかく作った素材を使って何かできないかということですね。

64DD版はどうなるんですか？

■64DD版はダンジョンの差し替えだけができるようにしているんですけど、それ以外のところも差し替えようとする、プログラムごと作り直しになるんです。だから、カセットタイプのもも作れるんじゃないかということで、現場のスタッフと検討しているところなんです。

たとえば『ゲルドの修練場・新館』というカセットを出すとか…。

■いや、それはね、わかりません。たとえばガノンを倒してから先の話ということもできるし。遊び終わってみて、ダンジョンのデザインが変わることがおもしろいという人もいるでしょうけど、今度の『ゼルダ』のいちばんの魅力というのはダンジョンの攻略が変化することじゃないなという意見はずっとあるんです。だから、『裏ゼルダ』というのは遊びきった人が、もう1回遊び直すというところではおもしろいと思うんですけど、『ゼルダ』をさらに遊ぶという意味では、そうじゃなくて、イベントをもっとどうするかということですよ。ここから先はあ

んまりしゃべれないんですけども、そのようなことを作りたいというスタッフもたくさんいて、そのためにツールの改造をしたりしているんです。たぶん、春すぎくらいになれば次の『ゼルダ』がどんなカタチに落ちつくのか、年内に出るのか、それとも来年になるのかという、発売時期を含めた発表をしようと思っています。

64DD版は出ると思っていいんでしょうか？

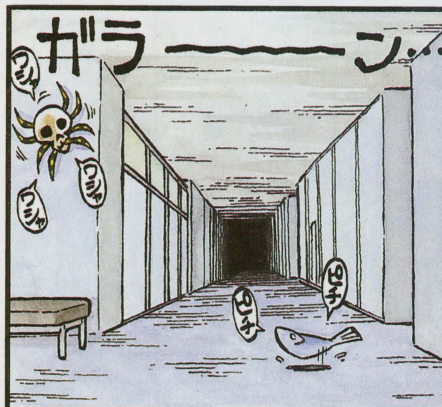
■それはまだ確定していません。ウチはデータを作っ



おいて、それを結果が出てから決めるようにしています。

64DDについては「本当に出るの」っていう不安な声がいっぱい寄せられるんですが…。

■僕らもソフトを作っていて「これな



企画中です。

「欲しい」って言われるかどうか勝負
なんで、鋭意「マリオアーティスト」関
係の仕上げや「裏ゼルダ」をやっている
んですが、それらを並べて営業の最終
的な判断がどうなるかでしょうね。そ
れにまかせようと思っています。この
ような考え方は去年の夏から変わって

いないんです。
「裏ゼルダ」に
ついてなん
ですが、た
えば森



TWINROVA のダンジ
ョンでネタが
変わっても、そこで得られるの
が結局弓矢だったらあんまり楽しくな
いと思うんですが…
■現場でも、遊びつくしたあとならそう
いうのもありだけれど、それを完全な1
本の製品として考えると作る方もそん
なに楽しくないという意見もあって…

だからシステムとしては作ってあるけれ
ど、製品までまとめるかは検討中とい
うところなんです。1作目の「ゼルダ」の
「裏ゼルダ」というのは確かに面白かつ
たんですよ。で、その面白さって何やっ
たんかというのをもう1回考えながら
検討しようと思っています。



コツコツ作り続けた 先に…

「ゼルダ」を作り終えたことで見えたビ
ジョンとか、あるいは学んだことはあ
りますか？

■僕はやっぱりウンチクをたれている
よりも、現場でやってるときのほうが力
が出るんやなあって思いました。だか
ら、ずっと現場をやらなアカンやろうな
って思います。僕はね、追い込まれない
と働かないタイプなんです(笑)。
(一同爆笑) あはは、部長の発言じゃ
ないですね(笑)。

■ありきたりやけど、コツコツ作り続
けていこうと改めて思いましたよね。
コツコツ作っていけば、どこかで見て
くれる人は見てくれるというか。
…なんか、乙女の心みたいやね(笑)。
N64のよくない状況が続いていたと
き、降参して128ビットの新ハードを
出したわけでもなく、『ゼルダ』や『バン
ジョー』や『ピカチュウ』を出して、それ
でCMをうったただけなのに、新発売の
ハードくらいに売れたわけですから、
それはスゴいなあと思いましたね。そ
ういうことが業界の歴史に残っていけ
ば、もうちょっと「ソフトの時代」と
いう意識もしっかり根づくかなと思っ
て…。そんなことを『ゼルダ』をやり終
えて感じましたね。



宮本さんサイン入り!! 読者プレゼント

応募券をかならず
貼るんやで!

1

オカリナ(5名)



時のオカリナと
同じ色!



2

中植こどもリンク(1名)



3

中植おとな
リンク(1名)



4

中植キング
ゾーラ(1名)



5

戦う
ポストカード(1名)



中植先生直筆イラスト!

7

限定版オカリナつき
サントラCD(1名)



6

ねらう
ポストカード(2名)

応募 方法

ハガキにこのページの右上にある応募券を貼り、住所・
氏名・電話番号・希望のプレゼント番号を明記して「ゼ
ルダに感動」係まで。締め切りは3月20日必着。



それがネタもたんです。ああいう、狭いところがあるとどんどん入っていきたくするよね。で、その奥に広い場所があったらうれしいよね。だから、ホントはダンジョンにつながつていけばよかった
んですけどね。でも、いいでしょ。さんざん期待して登った先にいたのがニワトリだけっていうの。ナイショでいたら「誰や! こんなところにニワトリおいたんは!」って怒られたんですが(笑)。

ゼルダの伝説 時のオカリナ

開発スタッフ 一問一答

まじめな疑問からヘンテコな
ソまで、ゲームの気になる部分
をまとめて質問。任天堂開発
スタッフが真剣に答えます!

Q 釣りほりでは最大何センチのサカナを釣り上げることが可能ですか?

A 最大81センチ釣り上げられます。がんばってみてください(森田・ボスプログラマー)。



◆しずむルアーやハイラルどじょうなど、秘密のやつら多い釣りほり

Q ジャブジャブさまのダイオクタをデクの棒1発で倒せるようにしたのはなぜですか?

A デクの棒は折れやすいけど、こどもの時に持てる武器の中では最大の攻撃力を持っています。また、剣タイプの武器はジャンプ斬りすることで攻撃力が倍になりますので、ダイオクタを1発で倒せるのです(小野塚・ゲームシステムディレクター)。

Q 黄金のスタルチュラのごほうびが51匹から99匹まで何も無いのはなぜですか?

A 子供にかかったキンスタ(黄金のスタ

ルチュラのことを、開発チームでは略してこう呼んでいる)の呪いと、親にかかったキンスタの呪いとは、呪いのパワーが違うので、親が元の姿にもどるには、子供の5倍のキンスタを倒さなければいけなかったのです。その親からもうごほうびにありつくには、ちょっと苦労してもらう必要があります(山田・システムディレクター)。

Q メダマガエルをあっさり目録の材料にしてしまうのは、かわいいそうだったのですが…。

A ははは。そうですね。でもハイラルでは、薬効のあるものとして、昔から使われていたものですから、キングゾーラもみずうみ博士も特にかわいそうと思わなかったのでしょう。かわいそうだけど、暮らしに役立つ生き物ってたくさんあるんですね。ハイラルの各地方では、こうして人間の役にたってくれた動物のために、年に一度、慰霊祭が行われるそうです(小泉・3Dシステムディレクター)。

Q ルト姫の頭の横についているのは何ですか?

A こどものころは目です。ってことは四つ目。気持ち悪い? こどもルトってサメをイメージしてデザインしているんです。シュモクザメっていうやつ。そのシュモクザメが人間の子供を頭からかじって…っていう夢のない話。おとなの時は…穴あいてますねえ。「気孔」みたいなものに变化したのでしょうか? 成長していくと横の目がだんだん内側にエグれていって…っていう夢のない話。…ファンが減りませんように(春花・キャラクターデザイン)。



◆この部分のことです。そんな話を聞いても、やっぱりかわいいうゾラ

Q キングゾーラに奥さん(ルト姫のお母さん)はいないの?

A すでにこの世の人ではないでしょう。まあ、キングゾーラがああルックスですから、お母さん(お妃様)は美しい人だったと思います(大澤・スクリプトディレクター)。

Q シリーズを通して使われたフィールドの音楽を、今回は匂い程度にしか使っていないのはなぜですか?

A N64で3Dゲームになり今までと大きく変わったことや、シリーズ的に言ってもこの「時のオカリナ」が一番古いという設定だったということもあり、今までのシリーズの曲とは少し変えたいという思いがありました。また、フィールドがすごく広いので、いつも同じメロディがくり返されるといやになってくると思い、いかに飽きのこない音楽にするかを第一に考え、フレーズがランダムに変わったり、リンクの状態によって曲調が変わるようにしました(近藤・ミュージックコンポーザー)。

Q 大妖精って、いったいなぜあんな派手に…?

A 妖精のデザインで「清純派」ってのはもうありがちなんです。いい意味でも悪い意味でも新鮮だったでしょう? チャレンジ精神があるんです。太った大妖精がSFC版で出ちゃっているのはクソって思いました。時間があれば、全員ちがうデザインにしたかつ

たです。実現していたら清純派の大妖精もいたかも(春花・キャラクターデザイン)。



◆清純派…。それはそれで見てみたい。しかも同じコスチュームで

Q マラソンマンに勝てなかった理由は何ですか?

A 勝てそうでも勝てないというキャラクターイメージ。結果的にはハイラルで最強のリンクのライバル(ガノンよりある意味強敵)になりました。本当は勝つてもなにもあげられるものがなかったからなんですけどね(笑)(木村・マップデータマネージャー)。



◆こいつら実は双子で、グルになってだましてるのかと思ったぞ

Q 雪場のちびっこストーリーは、おとな時代にはどこに行ってしまったのですか?

A あれから5年後、彼が8歳の時に、行く方不明の父を探しに迷いの森に迷い込んで、遭難してしまいました。その時、スタルキッドになってしまったのです。スタルキッドは、おとなとは話をしませんが、おとなリンクと遭遇しても攻撃するだけで、彼の身の内を聞くことができなかったんです(小泉・3Dシステムディレクター)。



◆ガーン! そうだったのか! 知らずに斬ったりしてごめんよ〜

宮本さんは仕事の合間よく水泳をしていたそうです。

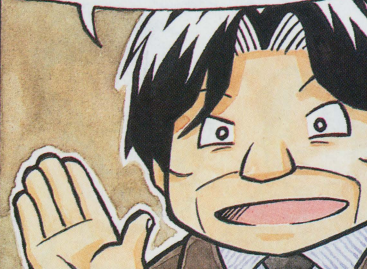


週に何回ぐらい行かれてるんですか?



2回ぐらい。

そこに不思議な忍者みたいな人が居るんです。僕は「茶柱」って呼んでいますけど。



茶柱?



〇×クエスチョン ①

- ◆『ゼルダ』の売り上げ本数には満足している…○ ◆いまだに『ゼルダ』用のネタが思い浮かぶ…○ ◆『ゼルダ』の発売後に「しまった!」と思ったことがある…○ ◆64DD以外で次の『ゼルダ』を作るとしたらN64の次のハードだ…△ ◆1度もゲームオーバーにならずに『ゼルダ』をクリアできる…× (次のページにつづく)

Q エンディングでコキリ族が森の外にいますが大丈夫なんですか？ゾーラ族も…

A リンクの活躍により邪悪な力が掃かれたことによって、森を守っているデクの樹Jrの力の及ぶ範囲が拡大したためです。ゾーラ族は常に水に浸かっている必要がないので大丈夫です(河越・シネマシーンディレクター)。

Q コッコ姉さんの兄はキノコをくれた後どうなったのですか？

A これは、その後待っているコキリの女の子のフアドが意味深なメッセージを言っています。「みーんスタルフォス！」そうです、迷いの森に迷い込んだ人間は、みんなスタルフォスになって森の神殿に棲むようになってしまうのです。え？ では、人間のリンクはどうしてならないかって？ そうですね、コキリ族でもないし…どうしてなのでしょう(小泉・3Dシステムディレクター)。

Q インパとシークが身を隠すシーンのモーションが他の場面とくらべて違和感があります。あそこはモーションキャプチャーを使っているのですか？

A はい、使っていません。今回モーションキャプチャー(以下MC)を使用しているのはリンクのみであり、しかも、彼のアニメーション全体量から見ればMCの占める割合は少ないのです。MCを使用している代表的な所は、

- 1・キー入力が無い時のリンクのウェイト・アニメーション
- 2・馬の乗降アニメーション
- 3・魔法関連のアニメーション
- 4・デモシーンでのいくつかのアニメーション

…等々です(森・シネマシーンディレクター)。

◆これは1の例。足をトントンするリンク



◆こちらは3の例。カッコいい魔法のアニメーションだ



Q 森の神殿の四姉妹の名前は、「若草物語」の登場人物と一緒にしてね？

A 実は、あの四姉妹は悪い人たちではないんです。遠い遠い昔に、神官として森の神殿をまつっていた、仲の良い美しい四姉妹の亡霊です。おそろしく神殿を護ろうとする四姉妹の心にガノンドロフ一派がつけこんで、四姉妹を操っていたのでしょう。3人の妹達を倒された長女メグが、中央ホールで泣き伏しているのはそのためなんです。…というわけで、実は根っからの悪人ではないんですよ、ということをお知らせしたかったので、四姉妹の心温まるお話「若草物語」から名前をいただきました。…というか、白状しますと、ちょうど四姉妹を制作していた頃に、深夜映画で「若草物語」をやっているのをたまたま観て、涙流して感動したんです。で、「そういえば…ちょうど4人やなー」と…(笑)。(滝澤・キャラクターデザイン)。



◆これから「若草物語」を読む人がいたら、こっこのイメージが…

Q 城下町でふるしきを背負って走っている人はどろぼう？



A あー、店のウラに行っているし、あやしいですねえ、たしかに。でも、どろぼうのつもりはなかったです。なにか配達しているとか？(春花・キャラクターデザイン)。

Q めったに男が生まれないゲルド族の男性たちは、みんな独身のままなんじゃないですか？

A ゲルド族の男性はほぼ100年に1人の割合でしか生まれません。しかし、ゲルド族はどんな種類の男性とも結婚し、子供を産めます。それゆえ他民族の男性を拉致することも日常茶飯事です。生まれた子供は父親がどんな種類のゲルド族であれ、純粋のゲルド族として生まれる特性を持っています。彼女たちのワイルドな魅力のとりことなる男たちが存在する限り、ゲルドの血は絶えることはないでしょう(大澤・スクリプトディレクター)。

Q シークはなぜ頭に包帯をまいているのですか？

A ロングが中に入っているからです。包帯というよりターバンのような物だと思ってください(春花・キャラクターデザイン)。



◆この人、いったいどこでケガしてきたんだろう、と思ってました

Q ロンロン牧場にはなぜあんなに馬がいるのですか(経営は牛乳でなりたっているのでは？)

A ハイラルでは馬は高貴な乗り物として珍重されています。ですから野性の馬

を調教したり繁殖させるのはすごく難かるのです。インゴがエボナをガノンに献上して出世しようとしたのも、それだけに価値があるからでしょう(大澤・スクリプトディレクター)。



◆関係ないけど、おとなマロンに乗せてデートしたいなあ

Q ゴロン族にも女性はいるのですか？

A いるはさすが、見分けるのは難しいです。なにしろ男も女も自分のことは「オラ」って言いますし…(大澤・スクリプトディレクター)。



◆……この人、女かも……そう思うと、かわいく見える……、ゴロ

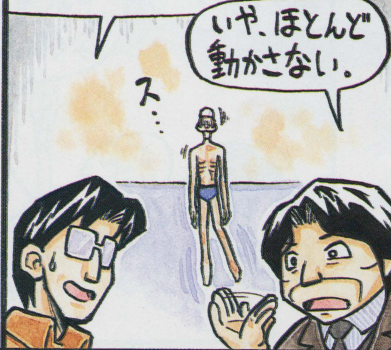
Q 井戸の底で、まことのメガネを取る手順が他のダンジョンにくらべやさすぎるのですが、その理由は？(たいていすべての部屋をまわされて宝箱にたどり着くのがゼルダのお約束なのに)

A 墓下リレー、氷の洞窟、ゲルドの修練場、ハイラル城中庭侵入、そして、井戸の底などは、精霊石集めや賢者がらみのダンジョンとはちょっと違うため、あえてお約束っぽいところをはずしてみました。井戸の底では、まず、メガネを手に入れてからその中を探検して、キンスタとかを探してもらえばいいのかな？ ま、自由に冒険を楽しんでもらえたらうれしいです(山田・ゲームシステムディレクター)。

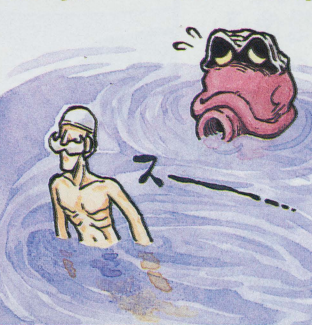
紳士でかなり高年齢な人なんですけど、プールで茶柱のように垂直に立っているんです。



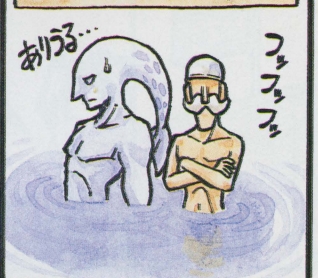
足は動かししているんでしょ？



たまにス——と横に動いていく感じがすね。



もしかして、ゾーラ族のモデルって、この人ではないのだろうか？



ゼルダの伝説 時のオカリナ

開発スタッフアンケート

任天堂開発スタッフの生の声を聞け！ちなみに写真は各スタッフのお気に入りキャラなのだ。

- 担当部分での苦労点、開発秘話。
- ユーザーに伝えたいこと。



池田 仁

キャラクターデザイン(敵中心、あとコッコとか)

①ひたすらやり直しの連続でした。私がデザインしたもので、一発OKなのって本当、片手で数えられるんじゃないでしょうか。大変だったのは、まずはジャブジャブさま、実は3代目です。2代目までは黄色でした。初代ジャブジャブさまは、世界観完全無視のサイケデリックなカラーリングでした。どうしたら生き物っぽくなるか？ が最大の難問でした。でも、何だか不思議な生き物ですよ。何考えて生きているんでしょう。あとは、キングドドンゴ。どのようなモデリングをしたら自然に回転してくれるか？ 最初にこのアイデアを聞いたときは、本当にしばらく頭がかえこみました。②とにかく、隅々まで、ゼルダの世界をご覧下さい。こたわりの、たくさん見えてくると思います。約3年、命けする思いでがんばりました。楽しんでいただければ、これ以上の喜びはありません。あと、コッコをいじめないで下さいね。



池松 真一

ダンジョンデザイン(炎、水、闇の神殿、井戸の底)

①水の神殿のネタ、水の照り返し、プレイヤー調節と地形修正に苦労しました。②隅々まで遊んで下さい。デバッグで10回以上プレイしましたが、それでも面白かったです。



稲垣 陽司

敵以外の効果音、オカリナシステム、疑似サラウンド等、サウンドプログラム全般

①とにかくスケールの大きいゲームだっただけに、非常に多くの効果音が必要になりました。最終的には効果音担当者2名あわせて、1000を超えるほどになりましたが、画面の雰囲気にあうように1つ1ついいものに作りました。一方、サブタイトルにもなったオカリナですが、最初には本物のオカリナに近いものを目指していたため、複雑なボタン操作と正しい音の長さで奏でることを前提にしていました。ゲームの進行上重要なアイテムとなったため、わずらわしい仕様はやめてとてもシンプルなシステムに落ち着いたわけですが、リアルな部分が排除されつつも楽器としての最低限の部分を盛り込むことができたので、新しい楽器として楽しんでもらえたのではないかと思います。②プレイヤー自身がハイラルの地を冒険しているかのごとく、効果音1つ1つが自然な感じで聞こえるように心がけました。そのためには鳴らし方が重要なということ、同じ音でも鳴るたびに音がかわるようにプログラミングしました。さらに3次元処理や水中処理など、より自然な感じを意識した効果音処理を施してあるので、音をあまり気にせずにプレイした人やこれから遊ぶ人にはできる限り大きなスピーカーを使って大きな音量でプレイして欲しいものです。



岩本 大貴

シネマシーン・アシスタントディレクター

①デモシーンということで、ストーリーが決まっている上で制作していたのに、仕様変更の嵐でボツになったデモも多く、気が滅入りました。②シネマシーンのスタッフにとっての目標は、ロムカセットでCD-ROMのムービーに負けないくらいのもを作るということでした。アニメーションデータ、デモデータの多さはハンパじゃないと思います。また、違うシーンで同じアニメーションデータ(ふり向き、驚くなど)を使うにあたって、同じに見えないようにカメラを途中でパンする、アニメーションを切りかえるなどの工夫をしました。そのかいあって、既存のリアルタイムムービーでは最高のものになったと思っています。



岩脇 敏夫

プレイヤー・ゲームシステムのプログラム

①プレイヤーアニメーションのプログラムはかなりいじり、時には手足が変な方向に曲がって

しまうことも。②まだ、クリアしていない方、私もまだなのでがんばりましょう。



白井 健太

ダンジョンデザイン

①前半のダンジョンを担当したので、もっと複雑で凝ったマップを作りたいと思う反面、ユーザーの練習場的なシンプルな構成を心がけなければいけなかったこと。②ゲームを開発するのは楽しいです。ゲームを遊ぶのも楽しいです。でも、デバッグはしんどいです。



大澤 徹

スクリプト全般

①とにかくスタッフとテストプレイをお願いした100名以上の方々、各自がごひいきキャラが違ったりして、そのキャラのセリフが少しでも気に入らないと「直してくれ」と矢のような催促。ロム出し直前(ほんとに数分前)までセリフは直しまくりました。あー疲れた…。②とにかくハイラルをブラブラ散策して下さい。そして自分だけの発見をし、自分だけの空間を見つけて下さい。子供の頃作った秘密基地を作して下さい。危なくて今ではやらせてもらえない事をやってみて下さい。きっと楽しいから(ま、気が向いたら世界を救ってみましょう)。



小川 昌敏

カメラ

①ゼルダではプレイヤーの一体感みたいなものをとても大事にしています。システム上カメラの動きは操作系と直結しているので、カメラはできるだけユーザーが納得できる動きをするように心がけて作りました。ジャンプを自動化したのと同じように、カメラもできるだけ自動的に見たい方向を向くようにするのがコンセプトだったのですが、それにあわせてカメラをビュンビュン振ると操作しにくく、3D酔いしやすいカメラになっちゃうんです。3D酔いは極力おさえたかったのですが、この辺のバランスが最後まで悩みのタネでした。②ゼルダは完成するのだろうか？ 開発中よく思っていました。ゼルダは完成したのだろうか？ 開発後すぐ思いました。やれたことは多いです。でも、やり残したことも多いです。次の作品にはきっともっとつめこめるでしょう。



河越 巧

カメラの監修およびデータの設定、ムービーの作成

①タイトルデモはハイラル平原のいろんな場所をロケハンして、いい場所を探しながら作りました。たまたま月がバックに入るいいカメラ位置が見つかったので最初のカットに使いました。②イベントムービーも朝や夕方などで見ばえが変わってくるものもありますので、いろんな時間帯で試してみてください。



木村 茂夫

主にフィールドのオブジェクトセット

①豆の木はしめ切り間際で仕様変更しました。地形に合わせて、軌道を作ったのですがデバッグでいろいろなことをするので、修正して無難なものになっています。いちばん気に入っている豆は、魂の神殿の前のものです。みなさん乗って下さい。②早解きは余り考えずに、のんびり歩きまわってください。スタッフ全員の「遊び」があります。落ちている石ころや風にはたむけ旗、ころがる岩、飛んでいるちょうちょなどがめいているだけで楽しくありませんか？ ゲームに疲れたら、山にハイキングにでも行して下さい。自然を見ながら、時々ハイラルの地のことを思い出して下さい。



黒梅 知明

エフェクト全般、アイテム表示関係全般

①たいまつ等の炎関係が苦労しました。納得のいくものがなかなかできなくて何度もやり直し…。②デモのエフェクトやアイテムゲットデモ。1回しか見れないので…。



小泉 敏晃

3Dシステムディレクター、キャラクターデザイン(リンクその他)

①リンクの基本モーションは500パターンを越えました。これにプログラムの合成があるのでさらに多くなっています。デモ以外はすべて手作りですので、今ではもう、ある1つのモーション見ても何のモーションかわからなくなっています。一番変更したのは、注目システムです。動作の基本は変わってないですが、細部にこだわりました。②よくカメラや操作が難しいと、おしかりの言葉をいただきます。ですが、カメ



はみだし開発スタッフ

開発スタッフの好きなエリアでは、ハイラル平原とコキリの森に票が集まった。「賢者の間が好き。開発ツール上では、ここでリンクが操作できるんだよね。キレイで気持ちいいよ」(山田さん)。好きな音楽はサリアの歌とエンディングが人気。「夜に眠くと呪われそうなのに不気味なマロンの歌が好き」(岩本さん)。

ラをさげたり注目システムを入れてあるのはすべて「没入感」を出したかったからです。ハイラルの風景やデスマウンテンの山々に沈む夕日をながめるのもゲームだと思っています。



近藤 浩治

作曲

KOJI KONDO

①1つ1つダンジョンやフィールド画面が上がって来るにしたい、私自身、そのグラフィックや謎解きにワクワクしてました。「ああこれはスタッフではなくユーザーとしてやりたかったんだなあ」なんて思っていました。そんなグラフィックやゲーム性にいかにふさわしい音楽をつけるか、グラフィックで表現しきれない部分で音楽にまかされている部分は何かなど、色々な要素を各曲に盛り込んであります。②CDが今2種類でます。1つはボニー・キャニオンから出ているオリジナルバージョンです。もう1つはメディアファクトリーから出ている生ストリングスのアレンジバージョンです。前のゼルダの懐かしい曲も入っていて感動もんです。もうすぐ3つめも徳間ジャパンから出るようです(編集部注・このCDには宮本さん作詞による「エボナの歌」が収録されています)。



四方 宏昌

フィールドデザイン

HIROMASA SHIKATA

①墓地から見える風車、登山道から見えるカリコ村など、フィールド間の自然なつながりを表現するのに苦労しました。幻影の砂漠もフィールド間の距離間を出すために無理して入れてもらいました。②作っては壊し…の繰り返しで、密度の濃いネタとビジュアルになったと思います。フィールドでいろいろ試してみてください!



副島 康成

表示関係全般

YASUNARI SOEJIMA

①スタートボタンを押して出てくるアイテムモード画面は、「あでもない、こうでもない」といいながら、5~6回作り替え、3Dスティック操作も「アナログだ、いやデジタルや」等と何回も変更しながらでき上がりました。日本語版を開発しながら英語版も作成していったのです。そしてその上ドイツ語版やフランス語版も同時作成に入って少々大変でした(ほとんど私

の担当部分だったので)。②攻略本を読んでいると知らなかったネタがたくさんあります(実は黄金のスタルチュラやハートのかけらを全部集められなかった)。一度攻略した人も何回も楽しんでください。また新たな発見が見つかるかも!?



高野 充浩

コーディネーター

MITSUHIRO TAKANO

①「ゼルダ」は日本語版と英語版が同時進行だったため、英語版スタッフは、アメリカと日本を行ったり来たりして大変でした(日本にもどってきたら、訳したメッセージが全て変更していたなんて事はしょっちゅう)。当然日本のだけじゃそれはそのまま訳しても伝わるわけがないのですが、英語版スタッフがゼルダの世界をよく理解して訳してくれたので、海外版も面白いものになったと思います。例えば、デクの樹のダンジョンのデクナッツのヒント「ニヤサン1番」はアメリカでは「23(マイケル・ジョーダン)の背番号」はNO1!でな具合に訳されています。②ユーザーがくれる「ゼルダ」に対する手紙は、ちゃんと開発スタッフが読んでいますよー!



滝澤 智

キャラクターデザイン

SATORU TAKIZAWA

①(試行錯誤)エボナをはじめとする馬ども…筋肉の動きを表現するのと、データの量を減らしてたくさん馬を画面に出せるようにするために5、6回作り直してます。(苦労)最終ガノンのデザイン…SFC版と同じ「ブタさんタイプ」にするかどうか最後まで何ヶ月もなやめました。ラフスケッチを何枚描いたことか…。(秘話)開発中のリンクの声は私の声だったんです。スペースワールドの時も(笑)。②今回の自分の中でのデザインコンセプトは「2枚目半」。「カッコイイ」んだけど「オチャメ」とか、「笑える」んだけど「コワイ」とか、そういうキャラクターを目指して作りました。そんなところも見てやってください!



竹村 啓

地形マップ、ポリゴン部屋、アイテム

HIROMU TAKEMURA

①スケール感がなかなかわかりませんでした。リンクが歩くのが遅くてごましました。②N64は、まだまだこんなものじゃないよ。次も期待

して下さい。



早川 賢三

システムプログラムとかいろいろ

KENZO HAYAKAWA

①メモリと速度と表示の美しさのバランスをとるのに苦労しました。②攻略本とか最初から見ちゃダメ。



春花 良紀

登場人物のほとんどのデザインとモデリング。あと敵も少々

YOSHIKI HARUHANA

①おとなゼルダの顔は今でも納得してないかも。でも、もう限界だ…。キャラクターが多いので次々と作っていく事は大変でしたが、楽しかったかな。でも、つらいのはひとりひとりこだわって作っていけなかった事です。②ヒゲのキャラが多い事。あとバーマをかけたキャラも割といる。いろんな人がいるので楽しんで欲しいです。自分なりの思い出を作ってください。



細野 剛史

ダンジョンデザイン

TAKESHI HOSONO

①美しくレイアウトするというのが一番高いハードルでした。各部屋ごとにネタを成立させるのにどの位のスペースが必要かという点と、全体を無理なくつなげていくというのはハードな作業で、しょっちゅう破綻していました。個人的に建造物の持つ凝縮感みたいなものをだしたいなあと思っていたので、壁はとことん薄いんです。ファントムガノンの部屋の絵、邪神像のデザイン、ひねり回廊。その辺が気合いが入ったベスト3です。②「ゼルダ」はいろんな楽しみ方ができるソフトです。早解きしてもおもいいます。例えば氷の矢をどの段階で入手できるかなどもそうです。けっこう燃えますよ。



森 直樹

シネマシーン・ディレクター(デモの絵コンテ、演出、アニメーション等)

NAOKI MORI

①作業が軌道に乗るまでのライン作り(ツールの立ち上げや演出処理方法の確定等)。開発秘話…、ガノンとタロンは実は同じ人の声。おとなリンクと呪われたスタルチュラは実は同じ人の声。ゼルダと大妖精は実は同じ人の声。こどもリンクとゲルド女剣士は実は同じ…もういいですか? ②自分の担当した部分は「まずゲー

ムありき」である任天堂ゲームとしては、本筋ではありませんでした。その事を踏まえつつユーザーの方に少しでもストーリーに入ってきてもらえる様、演出したつもりです。ゲームを振り返った時ダンジョンの謎や敵との戦闘、ビジュアル等と共に印象に残っているデモがあれば幸いです。



森田 和明

ボスプログラム、釣り堀り監修&プログラム、新れる看板プログラム、など

KAZUAKI MORITA

①途中からヘルプとして参加させていただきしました。内緒で釣り堀りを作っていたときは苦労しました。この時は水の神殿のボス部屋で釣りをしていました。それからハイラル平原で何かをやると、空からアーウィン(フォックスの戦闘機)が襲撃してきて、リンクVSアーウィンという前代未聞の戦闘シーンがあったのですが…、ボツりました。②任天堂のゲームは日本が世界に誇れる数少ない産物なのです。はい。



宮永 真

フィールドデザイン

MAKOTO MIYANAO

①朝や夕暮れどきの光や霧は、細かく何十回も調節しました。②遊んでくださった方、本当にありがとうございます。いつまでも、ハイラルの世界の住人でいてください。



山田 洋一

ゲームシステム等

YOICHI YAMADA

①SFC版「ゼルダ」では、ちょっとした演出だったポリゴンがSFC版「フォックス」でメインになり、「マリオ64」ではアクションゲームにまでなりました。そして今回、アクションアドベンチャーです。「3Dの世界で「ゼルダらしい世界」とは? そして、新スタッフの新しいイメージをいかに融合していくのか。この辺がテーマだったかな。オカリナは、もともと「ドレミファンソラ」に奏でられました。②「ゼルダ」シリーズの場合、こちらがちゃんと仕掛けた仕様以外に、ユーザーさんまかせの仕様がたくさんあります。だから、発売後、雑誌(64ドリーム)等のユーザー意見をみるのが楽しみです。「あっこんな所で遊んでるんだー」ってこちらもおどろいてます。それまで次回作に活かしたら…なんて思ってます。作り手とユーザーがいっしょに楽しめるゲームをこれからも作ってくださるようですね。



END

はみだし開発スタッフ

「炎のほろけGET時のセッションが好き」(森さん)。たしかにあれはカッコいい。カメラわりのこまかい、カッコいいデモを覚えているかな? そして好きなダンジョンは森の神殿がダントツで、つぎにデクの樹サマの中が人気でした。「闇の神殿が好き。カメラデータを入れながら夢中になった」(岩本さん)。

64ドリーム
読書で選ぶ

ゼルダなんでもランキング

集計結果発表!!

先月号で募集した「ゼルダなんでもランキング」に多数のご投票、本当にどうもありがとう!

アンケートのほうは2月11日の時点で締め切らせてもらいました。

キミの熱い一票で、結果はどうなった!? なお、みんなの熱い想いを集計した結果は、ランキングの下位まで含めて、編集部が責任を持って任天堂ゼルダ開発チームに届けます!

好きなキャラ部門

1位 おとなリンク **679PT**

やっぱり主役は
強かった!

2位 シーク **462PT**

女性票を独り占め?

リンクのかべは厚かった...

3位 こどもリンク **329PT**

いちばん長い
つきあいだもんわ



エポナ

258PT



●旅の仲間という意味では
ナビィよりも印象が強く残
ったのでは?



サリア

225PT



●マロンをおさえて、見事
女性キャラナンバー1に。
幼なじみは強い!



マロン

220PT



ゼルダ姫

148PT



ガノンドロフ

129PT



ダルニア

126PT



ルト姫

107PT

11	釣り堀のおっちゃん(9位)	102PT
12	ツインローバ (圏外)	78PT
13	ヴァルバジア (圏外)	64PT
13	ダイゴロン (10位)	64PT
15	風車小屋の男 (11位)	57PT
16	ファントムガノン (20位)	55PT
17	タロン (17位)	53PT
18	ニワトリ (15位)	49PT
19	ナビィ (13位)	41PT
19	スタルフォス (圏外)	41PT

21	ナボール (圏外)	39PT
22	インゴ (18位)	37PT
23	ケボラ・ゲボラ (19位)	36PT
24	ゴロン族 (14位)	35PT
25	ガノン (圏外)	34PT
26	ミド (圏外)	26PT
27	ダークリンク (圏外)	25PT
28	ボンゴボンゴ (圏外)	24PT
28	ピエール (圏外)	24PT
30	キングゾーラ (圏外)	23PT



ただ「リンク」だけ書いてあったものも43PTありました。エポナ、ゼルダ姫、マロン、ルト姫などはおとな・こどもの区別が書かれたものが少なかったため、すべて同キャラとして集計しました。

3人まで書いてもらったこともあり、ほとんどすべてのキャラが出そろった感じ。3月号のP9に掲載したランキングと比べてみるとおもしろい(かっこ内が3月号のランク)。ゲームでは、森の神殿以降ほとんど忘れ去られた状態のサリアが、マロンやルト姫(ともにおとなの姿も見られる!)をおさえて女性キャラ1位に輝いたのはすごいかも。個人的には、コッコ姉さん(9PT)とボムチュウボーリングのお姉さん(2PT)の人気のなさに涙。あ、ベスト30入りしていない残りの賢者は、インバ(18PT)、ラウル(1PT。涙)でした。かかしのピエールはベスト30入りを果たしたが、相棒のボヌールには8PTしか集まらなかったのもなんか悲しい…。気になる大妖精は10PT。お世話になったのに…。

好きなエリア部門

1位 ロンロン牧場 186PT

●エポナゲットで苦労したり、障害物レースで燃えたり、マロンがかわいかったり、ニワトリ踏んづけたり、インゴーさんがおかしかったり…。とにかく納得の1位でした!

2位 釣りぼり 160PT

●やっぱり上位にくいこんだハイリア湖畔の人気スポット。振動バックのワン・ツーフイニッシュだ

3位 カカリコ村 148PT

●ロンロン牧場や釣りぼりとは違い、明確な目的もないのに、ついつい来てしまう

4	ハイリア湖畔	128PT
5	ハイラル平原	116PT
6	コキリの森	102PT
7	城下町	82PT
8	ゲルドの谷	60PT
9	ゾーラの里	57PT
9	ゲルドの砦	57PT



●釣りぼりに続くミニゲームでは、やぶさめ(12位/35PT)が強かった

好きな音楽部門

ベスト10のうち、9曲までをオカリナメロディが占めている。各エリアのBGMは「ハイラル平原」(45PT)、カカリコ村(25PT)、城下町(9PT)と伸びやんだ。ちなみに作曲者本人のお気に入り(自分と言うのも変ですがニワトリのミニゲームの曲(近藤さん)とのこと。

1位 サリアの歌 193PT

●「迷いの森」(11位/42PT)と票が分かれたにもかかわらず圧倒的な強さで独走! 思い出すなあ、この曲をサリアに教わったときのことを…

2位 ゲルドの谷 149PT

●数々のオカリナメロディをぶっぎり、なんと2位にくいこんだのがマカロニウェスタン風のこの曲。意外だなあ…

3位 エポナの歌 126PT

●エポナ〜エポナ〜と勝手に歌詞をつけて歌っていたのはキミだけじゃない。みんなやってたに決まっている。オレもだ

4	嵐の歌	113PT
5	炎のボレロ	72PT
6	光のプレリュード	68PT
6	森のメヌエット	68PT
8	時の歌	66PT
9	ゼルダの子守歌	58PT
10	水のセレナーデ	50PT



●たった2PTと、以外に低かったアイテムキャッチアップアワー。ゲーム中に聞くうれしかったけど

うれしいだ〜よ。
馬たちも
よろこぶだよ。



平和なエリアがすらすらならんだ感じ。好きなエリアに、あえてダンジョン名を書いてきた強者もいたぞ。おとな城下町(1PT…いいのかそれで?)とか、隠し穴(1PT…なんで?)など、ここでもほとんどのエリアに熱い票が投票された。それにしても1位と2位が、ゲーム的に必須エリアでないというのは、いかにも「ゼルダ」らしい結果だなあ…

好きなダンジョン部門

1位 森の神殿 287PT

●見事ダンジョン・オブ・ザ・イヤー(by宮本さん)に輝いたのは、アクション要素とパズル要素が絶妙のバランスで配置された森の神殿に決定! プレイヤーによって攻略ルートがそれぞれ異なる作りは、まさに「ゼルダ」ならではの。ねじれ回廊のアイデアにはびっくり!

2位 魂の神殿 241PT

●おとな・子どもの両方でクリアしなければならない、「時のオカリナ」らしいコンセプトが評価されたのか?

3位 炎の神殿 114PT

●へ〜ほ〜へ〜ほ〜というBGM(というか、ナゾの歌声)が耳にこびりついて離れない。ボスも大人気(左ページ参照)

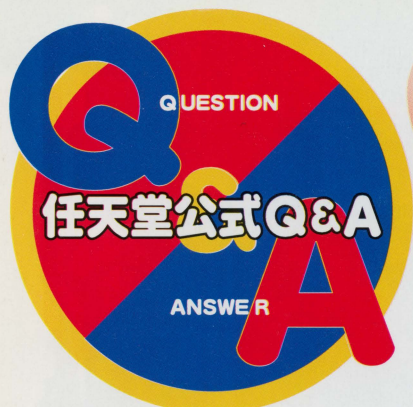
4	水の神殿	109PT
5	デクの樹サマの中	98PT
6	ガノン城	82PT
7	氷の洞窟	80PT
8	闇の神殿	74PT
9	ドドンゴの洞窟	68PT
10	ゲルドの修練場	48PT



●ジャブジャブさまのお腹は11位と圏外。なんで?さんざん苦しめられたから?

64DD版で会いましょう!

もっともつまったところは、おおくの人がみずの神殿のB1Fのカギをあげていた。他に多かったのが森の神殿の入り口のカギ(木の上的やつ)、ジャブジャブさまの入り方、エポナのゲット方法など。とにかくみんなの熱い想いがビシバシ伝わってくるハガキばかりでした。無事に64DD版が出たらまたやりましょう。どうもありがとうございます!



教えて
本郷さん

N 64 の

質問箱

Vol. 31

取材・構成／編集部



近頃、絶好調の我らのロクヨン。

この勢いをかり、本郷さんのコーナーも
大量増ページでガンガンいきたいところ

なんだけど、宮本さんの特集ページに
2ページとられて、今月は6ページに。

全国の本郷さんファンのみなさん、
ゴメンしてね～！

本郷さん



◆今月は本郷さん似顔絵展覧会だよ。左
手のポーズが同じであることに注目(笑)。
左からDr.Ryoさん(埼玉県)、もけしさん
(愛知県)、ミーさん(埼玉県)の作品です

回答者

任天堂広報室企画部企画課係長

本郷 好尾
さん

「めちゃんこ」とか「パイチャ」といったアラレちゃん語
が大流行した1981年、任天堂に入社。滋賀県大津市
生まれの39歳。今度のホワイトデーに40歳の台に
のる本郷さん、「30歳には早くになりたいと思いたけ
ど、40歳はイヤですわね。おっさんですわねえ。
これで駄洒落を言ったらベタベタですわねえ(笑)」



スペースワールドは
どうなるの？

千葉県・S-084-7りさん



8月に開催すること
になりました。

当初は「任天堂スペースワールド '99」を5月のゴ
ールデンウィーク期間中に開催する予定だったんで
すが、3月末から4月にかけて「ポケモンフェスティ
バル'99春」(103ページの本郷さんの回答を参照)
を開くことになり、この2つのイベント日程が近す
ぎるということで延期することになったんです。あ
と、6月にはみなさん期待の『ポケモン金・銀』を発売
できそうなんです、この『金・銀』でもミュウブレ
ゼントのような仕掛けを考えていまして、そうなる
とソフトの発売からある程度の期間をおいたほうが
いいだろうということもあるんですね。なので、み
なさんが来場しやすい夏休みに延期したわけなん
です。会場は前回と同じ千葉県の幕張メッセで、8月
27日から29日まで開催いたします。



アメリカの年末商戦は
どうでしたか？

東京都・水野げんきでちゅうさん



絶好調でしたね。

とくにアメリカは『ゼルダ』がよかつ
たですし、12月末までに『スター・
ウォーズ 出撃！ ログ中隊』が100万本、ゲームボ
ーイカラーも110万台売れたようですし、GB版の『ポ
ケモン』も130万本出ているんですね。アメリカの調
査会社であるTRSTSのデータによると、昨年12月の
ゲームソフトベスト10のなかにN64ソフトが5本入
っているんです。1位は当然『ゼルダ』で、2位に『スタ
ー・ウォーズ 出撃！ ログ中隊』、3位がPSの『クラ
ッシュバンディグー』、4位が『ゴールデンアイ』、5位がプロレスの『WCW nWo
リベンジ』で、8位に『テュロック2』、という結果です。それにしても『ゴールデン
アイ』はすごいロングセラーのソフトになっていますね。発売から1年以上過ぎた
というのにまだベスト10入りしているんですから。98年の1月から12月までの
年間の累計でも『ゴールデンアイ』が1位になっているんです。ちなみに2位に『ゼ
ルダ』、4位に『バンジョー』、5位には『マリオ64』が入っていますね。



◆「ポケモン」のようにロングセ
ラー街道をばく進中の『ゴールデ
ンアイ』。本誌読者からも「試し
にやってみたら面白すぎてすっか
りハマっています」という声が毎
月のように寄せられているぞ

Q 地域振興券を使ってもう
ための作戦はありますか？
愛知県・平康則さん

**3月になればキャンペーン
を実施する予定です。**

いろいろな流通方面からご提案をいただいています、検討をしている
最中なんです。具体的には、あるソフトとN64本体を組み合わせてお
得なセット価格で販売することになりそうですね。もちろん、地域振興券
を使わなくてもこのセットは買えるようになると思うんですが、予約制
になるという話も聞いています。いずれにしても、全国のどのお
店でも実施されるわけではないので、このために特別なパッケージをつ
くったり、CMを流したりするようなことはありません。これからN64
本体をお求めにならようとする方は、お近くのお店のチラシや広告に
注意していただければと思います。



◆まだ、N64を持って
いない友だちに教えて
あげよう！ 増やせ！
ロクヨン人口

?

1万4000円 + 6800円 = 1万6000円

Q 『スマッシュブラザーズ』の次
のソフトは決まりましたか？
東京都・ニヤースも元気だニヤーさん

**『ポケモンスナップ』
で決まりですね。**

よほどデバッグなどで問題がおきることがなければ、3月
21日に6800円で発売する予定です。そのあとは『ポケスタ2』
が有力ですね。それに、N64ではありませんがゲームボーイソ
フトの『ポケモンピンボール』も『ポケスタ2』の前には出る予定
です。あと、6月までには『ポケモン金・銀』が発売されるでしょ
うから、今年の前半は
ポケモン色の強い年
になりそうですね。あ
と、『スター・ウォーズ
出撃！ ローク中隊』に
ついてはいちばん盛
り上がりそうな発売
時期を検討している
ところです。

◆今月の表紙を飾った『ポ
ケモンスナップ』の主人公
「トオル」。この絵を描いた
のは、『MOTHER3』のアー
トディレクター・伊藤紅丸
さんなのだ



Q 『ポケモンスナップ』のおもしろい
ところはどこですか？
大阪府・ピカチュウさん

**自慢の写真を見せあうと
楽しいでしょうね。**

『ポケモンスナップ』はポケモンアイランドをゼロワン号に乗ってポケモ
ンの写真を撮るというゲームなんですが、めったに撮れないやつもいる
わけですから、友だちと自慢の写真を見せあうのもいいでしょう。それ
に撮影した写真は自動的に評価してくれて点数をつけてくれるんです。
被写体のポケモンがフレームのセンターに入っていると高得点になり
、1匹だけでなく脇のほうにもう1匹のポケモンが入っていたりすると
点数が高くなったりするんですね。「どれくらいの高得点がとれるか」
って感じでやり出すと面白いですね。それと、まだどうなるかわかりま



せんが新しい
仕組みを考えて
いまして、自分で
撮った写真をプ
リントできると
楽しいだろうなということで、いま社内的に検討しているところなん
です。CMに関しましては、まだ内容は決まっていますが3月上旬くら
いから提供番組に流すようになると思います。



◆『ポケモンスナップ』のポケモンの声は
どうなっているの？（東京都・ネコたろう
さん）「しゃべりますよ。フシギダネはダネ
ダネ、言うてましたから」（本郷さん）

はみだし質問箱

カセットの中のリチウム電池はどのくらいもつ？（長野県・怒羅江門さん）

使い道によりますが、寿命は5年から7年で、交換にかかる費用は10000円くらいですね。



『ゼルダ』の新聞広告を出した経緯を教えてください！

奈良県・楠田英雄さん



ゼルダ人口、600万人の広告ですね。

『ゼルダ』が日本だけでなく、「海外でもこんなに好評なんですよ」ということを訴えたかったんです。なので、世界各国のモデルさんに登場していただいて、みなさんにリンクの耳をつけていただいたんです。出荷数の600万本の内訳については、国内が140万から伸びていますし、アメリカでもクリスマスまでに250万本が完売しましたので、そのあとも追加で出しています。あと、ヨーロッパが100万本を超えているという感じですね。任天堂が本格的に新聞広告を出したのは、N64が発売された96年6月以降のことですから、およそ2年半ぶりのことになるんですね。



◆まるで海外でつくられたようなイメージの広告だけど、実は国内の代理店の作品なのだ。ベネトンっぽい感じでおしゃれな広告だね



『ゼルダ』の受賞おめでとうございます。

千葉県・緑山田さん



ありがとうございます。

文化庁メディア芸術祭のデジタルアートインタラクティブ部門の大賞を受賞することになりました。この賞は発足して今年で2年目なんですが、新聞記事の扱いも大きくて反響も大きかったですね。祝電がプロデューサーの宮本宛てにたくさん送られてきたようなんです。「これまで、いろんな賞をもらったけど、こんなにすごい反響ははじめて」と言っていましたからね。文化庁主催ということで新聞も記事にしやすいからでしょうか。授賞式は2月26日にありまして、3月2日には宮本と浜野保樹さん(メディア教育開発センター)が受賞したの



一助教授)が受賞記念対談を行う予定になっています。

◆宮本さんら『ゼルダ』制作チームが受賞したのはデジタルアートインタラクティブ部門の大賞。マンガ部門では黒鉄ヒロシさんが大賞を受賞しているのだ(写真はメディア芸術祭のホームページ)



「ゼルダダイアル」はいまでもあるんですか？

茨城県・ガイア伝説さん

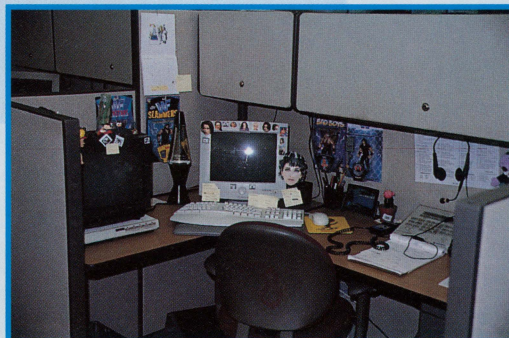


まだ、やっています。

なので、ソフトパッケージに入っているチラシの電話番号にかけただけで、『ゼルダ』の謎解きで困ったことにお答えできるような体制になっています。この「ゼルダダイアル」をいつまで続けるかというのは明言できませんが、最近ではさすがに問い合わせも少なくなってきていますので、スタッフの規模も縮小しています。あと、電話で対応しているのは『ゼルダ』に詳しいマリオクラブ*のメンバーなんです。

*マリオクラブ=ゲームを評価したり、デバッグをする人たちのこと。京都近郊に住む100名くらいのアルバイトスタッフで構成されているのだ

◆こちらはアメリカ任天堂の「電話相談室」。もちろんアメリカでも「ゼルダ」の発売後はスタッフが大量に増員されたんでしょうね



Q 今年もポケモンリーグをやる予定はありますか？
東京都・iKEさん

3月から4月にかけてやる予定です。

今年はポケモン関連のソフトを体験できる「ポケモンフェスティバル'99春」を開催することになりました。このイベントで、発売前の「ポケモンスタジアム2」を使って「ポケモンリーグ特別大会ファンシーカップ」を開いたり、『ポケモンスナッチ』や『ポケモンピンボール』を体験してもらえるようになっています。開催地は仙台、東京、名古屋、大阪、熊本の全国5カ所で予定しています。入場は無料ですが、詳しい場所や日程などは次号でお話できると思っています。



◆いよいよ151匹のポケモンが登場する「ポケスタ2」が発売される日は近い？写真は神奈川県川崎市の甘酢イカさんから送っていただいた「本郷さんを探せ！」。本郷さんがどこにいるかわかるかな？

Q 音声認識システムを使ったソフトを開発していますか？
愛知県・TONさん

いくつか開発をやっています。

任天堂から発売されるかどうかはわかりませんが、マリーガルさんのほうでポケモン以外のキャラを使った音声認識対応ソフトを作っているんです。『ピカチュウげんきでちゅう』はたくさん売れましたし、せっかくの音声認識システムを『ピカチュウ』だけで終わらせるのはもったいないですからね。いずれ発表できるでしょうから、ピカチュウのマイクは大切に保管しておいてほしいですね。

Q 海外でも『ピカチュウげんきでちゅう』は発売するのですか？
東京都・コネスタンさん

まだ、未定ですね。

ただ、アメリカでもゲームボーイ版の『ポケモン』やアニメも好調だと聞いていますので、いずれそのような話も出てくるかもしれませんね。でも、英語版に焼く直すのは大変な作業になりますし、一口に英語版と言っても、アメリカはとてども広がっている民族が集まっている国なので、州や出身地によって訛りが違ってきたりするわけです。なので、発売される可能性はあるものの実現するにしてもかなりの困難が予想されますね。

◆アメリカで話題を集めたポケモンカー。本物のクルマはムリだとしても、同じデザインのミニカーが発売されるとうれしいですね。



Q どうしてニンテンドウオールスターの「ー」が「ウ」になったの？
千葉県・S-084-7りさん

N64が発売するときに統一したんです。

N64の場合、「ニンテンドー64」にすると音引きがハイフン(ー)に読めて、「ニンテンド64」と誤読される可能性があったんですね。なので、統一することにして、カナで書くときは「ニンテンドウ64」にしようということになったんです。『スマッシュブラザーズ』の場合はソフトなので、勢いが感じられるような「ニンテンドーオールスター」でもいいんじゃないかという意見もあったんですが、何のオールスターか？って聞かれると、やっぱり任天堂のオールスターだってことで、統一的な表記としての「ニンテンドウ」にすることになったワケなんです。

◆最初に『スマッシュブラザーズ』を発表したときは(99年1月号)「ニンテンドーオールスター」だったんだよね。それにしても、一般の雑誌や新聞で「ニンテンドー64」と表記されるのはまだしも、「任天堂64」と書かれた日にはガックリするよね



はみだし質問箱

Q

「ゼルダ」のCMの音楽はどういうものですか？(東京都・宝山りふあさん)

A

迷いの森の音楽をアレンジしたものです。CMではゲーム音楽をそのまま使うことは少ないんです。



にんてんどう
任天堂のソフトタイトルは
誰が決めるんですか？

三重県・スペシャルカビゴン64さん



アイデアを出すのは
開発部ですね。

開発のメンバーがいくつかの案を出すんですが、やっぱり商品名です。最終的に決定するのは社長なんです。ただ、いい案だからといってそれで決定というわけではなく、そのタイトルが商標的に登録できるかどうかをしっかりと調査するんですね。玩具関係でほかの会社がそのタイトルの権利を持っているとクレームがきますからね。テレビゲームソフトは商標の分類上、おもちゃや人形、娯楽用具、それに運動具や釣り具などと同じになっていますので、たとえばスポーツ用品に同じ名称があった場合、新規に登録できないようになっているんですね。



にんてんどう
任天堂のCM集みたいな
ビデオは出さないのですか？

茨城県・光核奇性統合魔さん



出ませんね。

というか、出せないんです。とくにそのCMにタレントさんなんかが登場している場合は、契約条項に使用期限が当然あったりするんです。契約期間は短期のほうが安くなるので、通常は3〜4ヵ月、長くても半年程度なんですね。97年にCMに登場していただいた広末涼子さんの場合は確か1年契約だったと思いますが、たとえば『スターフォックス64』を再販しようという動きになって、当時のCMを流したいなと思っても、再契約しないと放送はできないんです。それと同じ理由で、CM集のビデオを出すにしても、無名の子役さんも含めてCMに登場するすべてのタレントさんにあたらなければなりませんから大変な作業になるんですね。CM集のビデオがあれば楽しいでしょうけど、実現するのは難しいですね。

◆人気急上昇のピカチュウおじさん。このCMがお気に入りの方は、縮引さんとの契約が切れる前にビデオにとっておきましょう



カセットの中に入っている
アンケートの締め切りが
早すぎない？

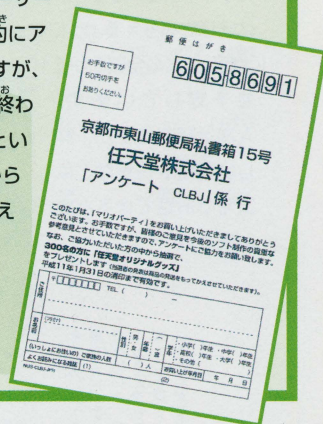
福岡県・F.T.さん



なるべく早く結果を
知りたいんです。

ソフトが発売されて何年もたつのにアンケートを集計してもあまり意味がないですよね。もともとアンケートの目的は開発担当者へのフィードバックが大事であると考えていますので、早い段階で結果を報告したいというワケなんです。ユーザーの皆さんからすると、プレゼントを目的にアンケートを出される方が多いと思いますが、ソフトを作るほうからすると、開発が終わってすぐに皆さんの感想を知りたいということなんです。その意味で、発売から1〜2ヵ月で締め切るのが妥当だと考えています。

◆自分の感じたことをメーカーに伝えるには最適なアンケートカード。読者のみなさんへ編集部からのお願い：「よくお読みになる雑誌」という質問には「64ドリーム」とお答え下さい(笑)



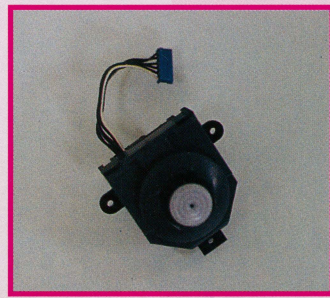
『マリオパーティ』でコントローラの売上げが伸びた？

大阪府・長ばんださん



そんなことはない
でしょう(笑)。

急激にコントローラの売上げが伸びたり、修理に関する問い合わせが殺到したという話は聞いていません。ただ、あまりに『マリオパーティ』に夢中になり、3Dスティックを回しすぎて手のひらを痛めた人もいたようですね。本当に熱くなってプレイしているんでしょうけど、と



くに手のひらで3Dスティックを回すときは、ほどほどの力でやっていただかないと皮膚を痛める恐れもありますので注意していただきたいですね。

◆確かに最近「コントローラの調子がよくない」という読者からの報告が増えてますね。「故障かな？」と思ったら、近くのゲームショップか任天堂の「お客様相談窓口」に電話してみてくださいね(写真は交換用3Dスティックです)

Q SFC版『ファイアーエムブレム』の発売日はいつですか？
山形県・生田淳二さん

**まだ正式には
決まっていません。**

ただ、ニンテンドウパワーが本格的にスタートして1周年記念として発売されることになるでしょう。『ファイアーエムブレム』はローソンさんのロッピーでの書き換え専用ソフトですが、人気タイトルということもあってプリライト版…つまりフラッシュメモリに書き込んだものを少し早めに発売することになるでしょうね。あと、『平成・新鬼が島』のように、書き換えがスタートして数カ月後に通常のパッケージ版として販売することもあるでしょうね。



◆ゲームキオスクって呼ばれていた時期もあったニンテンドウパワーがスタートしたのは97年9月30日。ただ、当時はテスト段階で、全国のローソンで本格的に稼働をはじめたのは去年の春からなのだ

Q ゲームボーイ10周年キャンペーンをやって！
富山県・ゼルダの伝説は永遠に不滅です(笑)さん

**残念ながら、やる
予定はありません。**

でも、ポケモン3周年はやることになっています。これから『ポケモンスナップ』や『ポケモンピンボール』が出ますし、今回3周年を記念してエン

プレムのようなものをつく

りました。トミーさんなど

ポケモングッズを出されて

いるところは、パッケージ

にもどんどん使うことにな

っているんです。あと、

東京と大阪のポケモンセ

ンターも3周年記念の商品

をいろいろ用意している

ようですね。

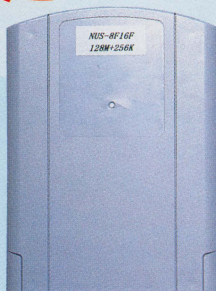


◆64ドリームのシールにもなったポケモン3周年記念のマーク。次号では64ドリームオリジナルのゲームボーイ10周年シールをつくらうかな

Q 編集部の人がサンプルロムを落としてしまったらどういうことに？
三重県・三重で長野さん

**そりゃあ、八つ裂き
でしょう(笑)。**

これまで、そういった事故は1度もないですけど。それに、開発途中のサンプルロムのプログラムには番号を入れるようにしています。たとえば…、そんなことをする人はいないと思いますが、海外のルートでコピー商品が出回ったときに、プログラムの検索すればその番号が出るようになっていきますので、「あ、64ドリームがサンプルロムを横流ししてる！」(笑)っていうのがわかるようになっていくんです。



◆完成する前のソフトがプレイできるようにしているサンプルロム。サイズは製品版カセットの2倍。それにしても「八つ裂き」ってどのようにするんだろう？

Q 任天堂にスキー部があるって本当？
大阪府・ニセ本郷64さん

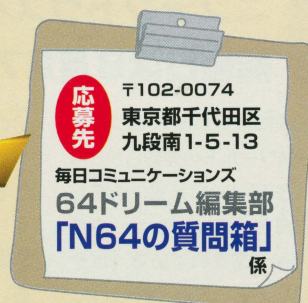
ありますよ。

僕も入社して2年ほど所属していました。昔は結構ごんまりしていたんですけど、最近は若い人がいっぱい増えてきて、大型バスで団体旅行のようにツアーを組むようになっています。だから、僕のような年寄りにはツライ(笑)。あと、スキー部のほかにテニス部と茶道部、将棋部なんかもあるんですよ。

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか？NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! → 03 (3230) 0675



毎月 ⑥ MAITSUKI ④ 新聞
Monthly NewsTOP
NEWSCGなど新しい分野の芸術作品を対象に選ばれる
文化庁メディア芸術祭大賞に『ゼルダの伝説』!!

『ゼルダの伝説』の大賞受賞を知り、あらためて今年が宮本さんの年になることを痛感したぞ。もちろん宮本さんや『ゼルダの伝説』が99年の各賞を総なめすることはわかっていたとはいえ、早くも僕らの『ゼルダ』が大きな賞を受賞したことを素直に喜びたい。

CG(コンピュータグラフィックス)やアニメーションなどの新しい分野の芸術作品を対象とした、第2回文化庁メディア芸術祭のデジタルアートインタラクティブ部門で、『ゼルダの伝説』時のオカリナがライバルを押さえて見事に大賞を獲得したぞ。昨年は『FFVII』『I.Q.』が同部門で優秀賞を獲得しているだけに、N64ファンにとっては今年『ゼルダの伝説』が大賞を受賞したことはまさに溜飲をさげる思いなのだ。受賞式は2月26日新国立劇場で行なわれ、翌27日からは大賞受賞者の講演や対談も行われる。場所は新国立劇場小劇場(東京都渋谷区)で、入場は無料。興味がある人は出かけてみよう。ただし定員は当日会場で先着順150名まで。なお受賞式や宮本さんの対談については次号でお伝えするつもりなので楽しみにね。

受賞の感想を宮本さんに聞いてみました

—— まずは受賞おめでとうございます。

宮本 文化庁のほうから頂くことになりました。今までにたくさん賞をいただいているんですけど、カンヌとかアカデミー賞とかいうとみなさんが興味を持つんですけど、ゲームに関してどんな賞があるのか知らない人が多いですもんね。

—— 昨年の大賞は『KAGE』という作品で、『FFVII』が優秀賞だったですね。

宮本 今年あんまり賞を取り過ぎると、来年は『FF』とかにトロフィーあげにくいかなアカンのかな?

—— …(一同爆笑)。しかし、今年の賞は独占じゃないですか? 授賞式には全て宮本さんが出席されるんですか?

宮本 本郷君が代わりにしてくれることもあるよね。大賞とかほかの名前で

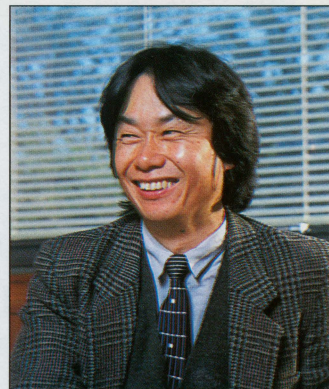
いただくことになったもの以外は…。今回の文化庁の賞も「開発チーム代表宮本茂」ということになってます。でも新聞とかに載るときは長いから「宮本茂」だけになってしまうんです。

—— 賞金の使い道はもう決まっていますか?

宮本 みんなでば一つと飲み食いにするものなかねえ、賞金を出してくれてることに申し訳ないし。で、記念品を作ろうかって思うんだけど、「こんなんもららんやったら、現金のほうがいいよな」なんてことあるでしょう(笑)。だから、「アーバンもみもみ」を買おうかと…。

—— アーバンもみもみ?(笑)

宮本 実は以前も賞金をもらったことがあって、その時に何を買おうかという



◆世界中で600万人もの人が『ゼルダの伝説』を通じて宮本さんと共感しあえたわけだ

ろと考えて、ぼくはビリヤードの台を買おうかって言ってたんやけど、「管理やメンテナンスはどうしますか?」とか言われて、何か面倒くさくなって、それでやめにしたんです。だから今度賞金ももらったら、「アーバンもみもみ」を買おうかとずっと思ってたんです(笑)。それが福厚生としてはいいんじゃないかと真剣に考えているんですよ。あとは、トライフォースの入った記念品も作ろうかって思っているんですよ。

ニントドウスペースワールドの
開催日は8月27～29日に決定!

5月に開催が予定されていたニントドウスペースワールドの開催日が8月27(金)～29日(日)に正式に決定したぞ。開催日を延期したのは、6月までに発売が予定されている『ポケモン金・銀』でも、ミュウのような

幻のポケモンプレゼントみたいなイベントが計画されているからだ。ところで気になるのはどのポケモンがもらえるかだが、編集部では映画に登場する幻のポケモン『X』だと予想しているんだけど、どうかな?

54作品の中で栄冠に輝く作品は何か?
第3回CESA大賞ノミネート作品が決定!!

CESA会員になっている各社と一般の投票によって決定される「CESA大賞」。そのノミネート作品(54作品)が決定したのだ(4P参照)。そして大賞の行方を大きく左右する一般投票も、2月19日からいよいよ開始(3月19日まで)され

た。ホームページ(www.cesa.or.jp)やゲーム販売店に置いてある専用ハガキで投票できるぞ。また3月20・21日の東京ゲームショウの会場内でも受け付けている。今年は全ての賞をN64で独占しようぜ。

マリーガル 緊急レポート

マリーガル・香山氏の発言の真相を追う!!

先月号でマリーガルに取材した時、「ニンテンドウスペースワールド（開催は8月27〜29日に決定）で第2弾、第3弾のゲームを見ていただけたらと思います」といわれ、「そのうち本誌で紹介できればいいなあ」とすっかり油断していた64ドリーム編集部の方々。2月5日発売のファミ通における香山氏の発言にビックリ仰天!! サオヘンとわたるの2人は急きょマリーガルに出向き突撃取材を敢行してきたのだ。マリーガルも反響の大きさに戸惑っているようで、「香山がファミ通でお話した以上の事はお話できません」とガードは硬かった。微妙な表情の変化をチェックしながら、徹底的に質問を浴びせ続けて判断した情報や、編集部なりの解釈や想像もくわえて3ページにわたり状況をまとめてみたのでじっくり読んでね。

取材をもとに記事の内容を検証してみよう

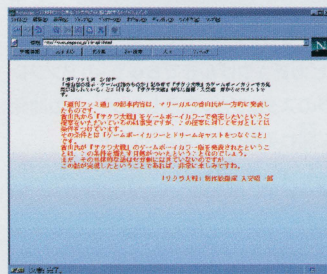
大きなショックを受けたファミ通2・19号（2月5日発売）掲載の香山氏と浜村編集長の対談記事。この記事は香山氏個人がこんな事を考えてますよ、こんな構想を持っていますよという事を語ったものであり、マリーガルやメディアファクトリーの広報を通じて発表された正式なリリース情報というわけではないのだ。ただ香山氏はマリーガルとメディアファクトリーの取締役という責任ある立場の人物であり、また業界内では辣腕の仕掛け人として非常に有名な人物でもある。だからこそ語られた業界を揺さぶるような発言は全て真実であろう。最近の業界の動き、例えばバンダイの携帯ゲーム機ワンダースワンの販売ルートがセガからソニーに変更されたことやドリームキャスト（以下DC）と接続できるネオジオポケットにソニーが参入したことなどもあって、ソニーに対抗して任天堂とセガが手を組んだのでは？とのウワサが一部で流れたのも事実だ。この記事がもとにウワサだけが先行して、あらめ方向へ進行してしまうのは、64ドリームとしてもあってほしくないことだし、また本当のところはどうなのかは編集部としても非常に興味のあるところだ。そこでポイントとなる香山氏の発言についてひとつひとつ検証していくことにしよう。



★問題の記事が掲載されたファミ通の2・19号。でも「データベース」GB版の話は結構むかしから発表されているし、これはスクープやないぞー

『サクラ対戦』がGBカラーで登場!! ドリームキャストとGBカラーがつながる?

ファミ通の記事の中でも、インパクトがあったのが、セガの人気タイトルである『サクラ対戦』がGBカラー対応ソフトとして発売されるというもの。この記事に対してセガの入社社長が翌日セガのホームページに以下のようなコメントを掲載した。「週刊ファミ通」の記事内容は、マリーガルの香山氏が一方的に発表したものです。香山氏から『サクラ対戦』をゲームボーイカラーで発売したいというご提案をいただいているのは事実ですが、このご提案に対してセガとしては条件をつけています。その条件とは「ゲームボーイカラーとドリームキャストをつなぐこと」です。香山氏が『サクラ対戦』のゲームボーイカラー版を発表されたということは、この条件を満たす目処がついたということなのでしょう。まだ、その具体的な話はセガ側にはきていないのですが、この話が実現したということであれば、非常に楽しみです。『サクラ対戦』制作総指揮 入交昭一郎



◆ホームページに掲載されたセガの入社社長のコメント。www.sega.co.jp/rimajiri.html

入交社長のコメントに続き、マリーガルも正式なコメントを発表。
『株式会社マリーガルマネジメント
取締役である香山哲と、株式会社セ

ガ・エンタープライゼス入交昭一郎社長との会談で、ゲームボーイ版『サクラ対戦』の開発・発売については了解されていることを当社は確認しております。またその際、『ゲームボーイカラー版・サクラ対戦』と『ドリームキャスト版・サクラ対戦3』をつなぐことが両者の間での合意事項であったことも当社は承知しております。上記内容については弊社 香山哲が任天堂株式会社社内湾社長に直接お伝えしております」

さらに任天堂にこの件についてコメントをお願いしたところ、「マリーガルがGBカラー版の『サクラ対戦』の開発をしていることは承知しています」

と『サクラ対戦』がGBカラーで開発中であることは認めている。ここで3社からのコメントをもとに冷静に分析をしてみよう。GBとN64、さらには64DDとつながれば無限の可能性を秘めた遊びかたができるのに、任天堂がわざわざGBとDCとをハード的に直接することを了承してまで、『サクラ対戦』のGBカラー化をはかる事はほとんどありえないだろう。ここからは編集部が推測だが、「GBカラーとDCをつなぐこと」という言葉の真意はハード的な直結を意味しているものではないということだ。つまり「ドラゴンクエストモンスターズ」がそうであったように、特に低年齢層に圧倒的なシェアをほこるGBユーザーにソフトを浸透させることを目的としているのではないだろうか。それでも充分に任天堂以外のハードで発売される次回作の、大きな宣伝効果を生むと思われるからだ。では具体的に「つながる」とは何



◆マリーガルにのり込み急きょ話を聞いてきたのだ。取材に応じてくれた安藤さん（写真奥右）と池亀さん（写真左）の2人は各社からの取材攻勢もあってか、なんとなくお疲れの様子でした

がつながるのだろうか。たとえば、主人公がGBカラー版とDC版とで何らかの関連があったり、GBカラー版であるパスワードを手に入れ、それをDC版に入力すると、特別なストーリーが展開されるというのはどうだろうか。たまたし、将来通信環境が整備されGBとつながる通信関係の新ハードが任天堂から発売されたなら、間接的ながらもGBとDCがハードとしてつながる可能性があるわけだ。異種ハードの連絡…。これは夢物語ではないかも。

続々と登場してくる新作情報も明らかに

さらに香山氏は、まだ発表されていないマリーガルの新作ゲーム情報や、コードネームながら音声認識システムを使った新作を開発していることも語っているのだ。次のページからドーンと新作ゲーム情報を紹介するぞ。

新作情報は次ページへGO!

香山哲氏とは？

マリーガルのシステムや、ニンテンドウパワーなどを仕掛けた人物と言われ、ゲーム業界ではキレものとしてよく知られている人物だ。今回も香山氏本人にインタビューを申し入れたのだが、スケジュールの調整がつかず実現しなかった。香山氏を知っている人に印象を語ってもらくと、「宇宙人」、「一度話すと忘れられない」とかなりインパクトの強い人らしい。

●はみだしNEWS●CESA大賞にノミネートされている54作品の一覧は本誌の広告ページに掲載されているので、参考にしてね。

マリーガル
緊急レポート

続々と明らかにってきた

カスタムロボ (仮)

とつじょうじょう 突然登場した謎のタイトルがこの「カスタムロボ (仮)」だ。

「『ピカチュウげんきでちゅう』に続く第2弾のマリーガルソフトはこのゲームになるでしょう。6月のワールドホビーフェアやニンテンドウスペースワールドでは実際に触って遊べる様に準備をすすめています(マリーガル広報：以下同と表記)」

とのことだ。開発を担当しているノイズは、ナムコで有名なアーケードゲームを制作した実績のあるスタッフが集まって作った会社だ。ゲーム内容については「アクションという言葉では片づけられないゲーム。現段階ではタイトルから想像していただくしかありません(同)」とガードは固い。ただ、イラストやタイトルからロボット(らしきもの)が登場するのはまちがいないだろう。ベースとなるロボットにいろんな種類のカスタムパーツを装備して、自分な



★いまある材料はこの1枚のイラストだけ、最大限の想像力を発揮してゲームの内容を考えてみよう

りのオリジナルロボットを作り上げていくシミュレーション要素もありそうだ。問題はオリジナルロボットをどうするかということ。友達のロボットと戦ったりとか、パーツを交換したりとかは誰でも考えつくようなことだ。マリーガルソフトならではの「あっ!」と驚く仕掛けに期待したい。開発度は高そうなので、近日中には画面の公開もありそうだ。

巨人のドシン (仮)

飯田和敏さんと柴田賀盆さんを中心としたバーラムが制作する『巨人のドシン (仮)』。飯田さんの『アクアノートの休日』にあったオブジェクトの中で、突然とぎれる巨人の足跡は、そこで巨人がたおれたことを意味し、『太陽のしっぽ』の舞台の島は倒れた巨人そのもの。その島になった巨人が「生まれてから死ぬまで何をしたのか」というのが今回の『巨人のドシン』のテーマなのだ。一部でこのソフトがカセットで発売されるかもとのウサがあるのだが、

「このソフトは当初から64DD用として制作しているので、カセットへの変更の予定はありません(同)」

とお話。制作の方も順調にすすんでいるようで、3月末には最終版が完成する予定だ。実は飯田さんは2月9～12日まで、フランスのカンヌで開催されているヨーロッパ最大のマルチメ

ディアショー「MILLIA'99」に出かけている。ここには世界中からすばらしい作品や、優秀なクリエイターも集合してくるのだ。カンヌで強烈な刺激を受け、『巨人のドシン』の追い込みにより一層力が入り、楽しい作品に仕上がったらしいね。

おんせいにんしき
音声認識システムを使った3本のタイトル

TEO (仮) トイ・レーシング(コードネーム)



★TEOは宇宙にある架空の惑星「フィンフィン」と一緒に探検の旅にでるのだ



『TEO (仮)』はもともと富士通のパソコン用ソフトで、早くから富士通とハードソンの共同で音声認識システムを使ったN64用のソフトとして開発していたもの。さらに今回はこのシステムを使ったソフトとして、女の子に人気の人形を使ったコードネーム「トイ」や「レーシング」が新たに追加発表された。まず「トイ」について推測しよう。女の子に人気の人形となれば、最近ではマンガの連載もある「リカちゃん」で決まりだろう。かたや「レーシング」もいろんな可能性が考えられる。例えば、自分が操縦するラジコンカーをラリーレースのナビゲーターのように指示を与えて進めていくというゲームはどうだろう。どんなゲームがあれこれ考える



★音声認識システムを採用した、マリーガルソフト第1弾ソフト

だけでもワクワクしてくるよね。ところで『ピカチュウげんきでちゅう』のアンブレラのスタッフが、こうしたゲームの開発に関わる事はないのだろうか?

「基本的にはないですね、アンブレラのスタッフは次回作の開発がありますし。逆に小澤さんはどんなゲームを作ってくれるのかとても楽しみにしているとおっしゃってました。このシステムのライブラリ(*)は全て公開していますし、自分達では考えられなかったようなゲームが出てほしいということを話されてました(同)」

動物番長 (仮)

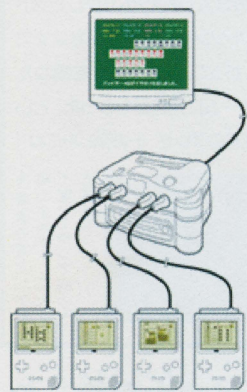
『ジャングルパーク』を作った松本弦人さんと『バラッバラッパ』でシナリオ、キャラクター設定を担当した伊藤ガビンさんを中心としたサルブルネイが制作するゲーム。内容的には人間が動物として持つ本能的な部分を描いたかなり過激な内容になりそうなので、特に子供達为中心になるワールドホビーフェアでの映像展示は難しいかもね。となるとスペースワールドでの出展を期待しよう。



★このイメージイラストからどのようなゲームなのかを想像するのは非常に困難だねえ

マリーガルの新作ソフトの数々

64GBケーブルを使ったソフトの数々

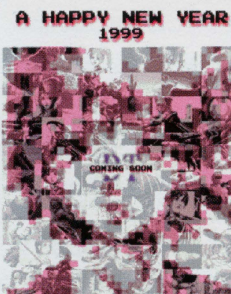


◆麻雀やトランプをイメージすればこのシステムの概要がわかりやすい。例えば7並べならGB画面の上には自分のカードがテレビには場に置かれたカードだけがあるのだ

まずは「64GBケーブル」という言葉をはじめて聞く人もいるかもしれないので、簡単に説明しておこう。これは、GBをN64のコントローラとして使おうという試みなのだ。手元に自分だけのデータを持っていながら、別の画面でも遊べるわけだ。「これを見てやる気にならないクリエイターは、しよせんクリエイティブじゃない」とまで言い切る『ゼビウス』や『ドルアーガの塔』な

どの制作で有名な遠藤雅伸さん。彼がマリーガル参加を決断したのは、このシステムの実現があったからである。このシステムを使ったタイトルとしてこれまで、『DT(仮)』や『64GBダビスタ(コードネーム)』が知られていた。そして今回明らかになったのが、企画段階ながら「ガンダム」シリーズを作った富野由悠季監督とカプコンのスタッフとの間で検討されているプロジェクト。まず『DT』について説明すると、これは遠藤さんがプロデュースしているカードゲーム。先にGB版の発売があって、N64版(64GB版)が登場する予定だ。当初は昨年中に情報が公開される予定だったのだが、いろんな事情からなかなか発表できないらしいのだ。そこでホームページ上で公開されているGB版『DT』に使用されるのグラフィックを組み合わせたイラスト(右上)を紹介しよう。一枚づつじっくりチェックすれば『DT』の全貌がみえるかも。

DT(仮)・64GBダビスタ(コードネーム)

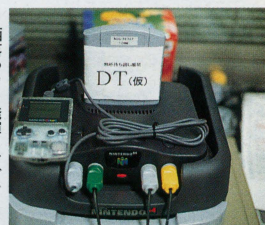


◆www.gamestudio.co.jp/home.htmlは遠藤さんの率いるゲームスタジオのホームページ。そこで公開されているローのイラストだ

『64GBダビスタ』、および富野監督の新作については残念ながら新しい情報はまったくナシ。どちらのソフトも64GBケーブルから広がっていく新たなシステムや遊びかたの提案をしていくのではないかとのこと。例えばカードゲームのキモは、バトルする以外に、いかに珍しいカードを手に入れるかにかかっているといってもいいだろう

う。その方法として、買う、買う、交換する、作るなどの方法があるわけだが、これをいかに円滑に、より多くのひとと短時間でできるか大きなポイントになるはずだ。そこで浮上してくるのが、今年GBの書き換えがスタートするニンテンドウパワーを利用すること。その他、PHSや一般電話を使ったシステムも理論的には可能だろう。つながる、ひろがるN64ワールドはまだまだこれからなのだ。

◆洒落つけを発揮しすぎてこんなカセットを作ってしまったらしい。遠藤さんごめんなさい



エコデルタ(開発コード)

本誌にも何度か登場していただいた平林久和氏がプロデューサーをつとめ、SLG開発経験豊富な安田彰雄氏らを中心としたクレバトリックが開発を担当しているこのゲーム。「うるさいゲーム」がキーワードと聞いていたのだが、内容は不明だった。今回判明したのは、「題材は海底を進む乗り物」を使ったゲームになるとのこと。もう潜水艦しかないでしょう。こうなると「眼下の敵」「Uボート」「海底2万哩」などの名作映画のようなゲームが考えられるがどうだろうか? ゲームとしては、有名な「海底2万哩」がおもしろそうだが、「人間のなかにある映像や音とくに焦点を合わせてゲームを組み立てている」ことを考慮すると、潜水艦の提督として外部の敵はもちろん、艦内でも巻き起こるトラブルを迅速に判断する能力が要求されるSLGと見た!! どうか?

ニンテンドウパワーの新作も登場!!

◆たまごっちタウン(仮)

◆一世を風靡した「たまごっち」のSFC版。画面からはボードゲームのように見えるぞ

◆お絵かきロジック(仮)

◆最初に書き換えすれば、新しい問題だけを安く書き換えるようなことも可能になるのだ

マリーガルの戦略はまだ始まったばかり

感じるままに原稿をここまで書き進めてきて思ったのは、今回発表されたことは、香山氏にとっては壮大な構想のほんの一部に過ぎないのでは? ということだ。三国志の時代、有能な軍師や将軍が曹操や劉備のもとに集まったように、優秀なクリエイターがマリーガルに集結している。そうした人達が、いかなる奇抜な手を打ってくるのかを考えると楽しくて

たまらない。正直なところ任天堂とセガの関わり具合については、よくわからない。でも任天堂とセガが手を組む可能性はゼロではないし、それならばN64とポケットステーションがつながってもおかしくないわけだ。「今後ゲーム業界でなにがあってもおどろかないぞ」と覚悟ができたできごとであった。皆さん、意見を是非N64フォーラムに送って下さい。

新製品

日立の販売促進にポケモンが登場!!
4月には「ポケモン家電品」も商品化

日立製作所は3月から1年間、家庭用電化製品の販売促進キャラクターに「ポケモン」を起用することになった。日立製品の販売イベントなどには、これからいろんなポケモン達が登場することになりそうだ。また4月以降ポケモンをあしらった家電品も順次商品化されるとのこと。個人的には、

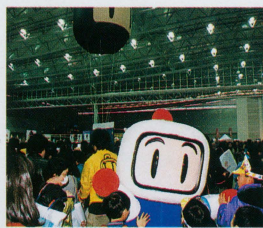
「ピカチュウの電子レンジ」とか「カメノギの電磁調理器」とかが発売されたら楽しいと思うんだけど。みんなもどんな製品が販売されるか予想してみたらどうか。編集部のもっちは、「ドガースの空気清浄器やエアコン」があれば面白いと言っていたけど、これだとなんか臭そうだし誰も買わないよね。

イベント

夢があふれるゲームとホビーの祭典
第9回次世代ワールドホビーフェア

子供達にとっては恒例のイベントとして、すっかり定着した感のある「次世代ワールドホビーフェア」。今回は大阪ドーム(98年12月12・13日)、福岡ドーム(98年12月20日)、幕張メッセ(99年1月23・24日)と3会場で開催された。会場では、多くの子供達があつまり大盛況であった。実は個人的には、ポケモンやミニ四駆ブームが落ち着いたこともあり、それほど来場者が

伸びないかもと予想していたのだが、実際に取材に行ってみるといつもとかわらぬ大混雑。あらためてゲームやホビーに対するキッズパワーの力強さを再確認したしぞ。



◆会場内はどことも大混雑。東京ゲームショウとは全く違う子供たちの熱気が印象的だ

◆任天堂ブースでは「スマブラ」に登場するリンクの活躍を見守るリンクを発見!!これた美鈴秋さん?

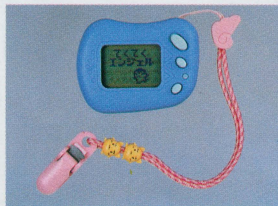


◆ポケモンカードのブースの近くでは、カードボンやり放題GB持てばよかったなあ

新製品

育成万歩計ブームの火付け役となった
てくてくエンジェルが新しくなったぞ

97年12月の出荷以来200万個を超える大ヒットとなった「てくてくエンジェル」がスリムになって新登場するぞ。スリムになっても画面はワイドに、キャラクター数もアップ。みんなの意見をもとに大幅に機能アップしているのだ。



©1997 1999HUDSON SOFT

◆価格2880円で3月5日に発売予定!今回も大ヒットしそうだね

ゼルダCD当選者発表!!

東京都/佐藤憲さん 埼玉県/真下智行さん 石川県/中村雄大さん

おめでとうございました。

号外

64 ドリームチーム、
イマジニアチームに勝利

先月号でお知らせした、『ファイティングカップ』によるイマジニアチームとの対戦で、64ドリームチーム(ドクトルエンダー、フカミバナナ、ホームズアンドレの3人)が見事勝利をおさめた。3人ずつの対戦で先に2勝したチームの勝ちというルール。まずは前日に必殺技を発見したというエンダーが、大方の予想を裏切り2-0で勝利。続くバナナもあっさり2-1で勝ち、64ドリームチームの勝利が決定してしまった。この時急きょ最後の大将戦で勝った方が優勝と、ル

ールを変更したものの、アンドレもあっさり勝利をおさめた。負けたイマジニアチームの3人(マグナム山内、ピストン星見、ワトソン安田)は「こんなはずでは」と悔しがっていたが、特訓を重ねたドリームチームに死角はなかった。というところで来月のプレゼントお楽しみにね!!



◆勝者の常として看板(「エルティール」の立って看)を持って帰ろうとするエンダー

『バンジョーとカズーイの大冒険』の
サウンドトラックが発売されたぞ!!

『バンジョーとカズーイの大冒険』のサウンドトラックが、2月17日に発売された。あの宮本さんに「マリオを超えた」と言わしめたこのゲーム。もちろんサウンドの方もすばらしい出来ばえだ。バンジョーが奏でる軽快なテーマソングを聞けば、きっと心もウキウキするぞ。2427円(税別)でポニーキャニオンから発売中。なお初回特典

としてオリジナルジグソーパズルが付いている。



◆ゲームを遊んだことのある人はもちろん、まだ遊んでいない人でも、軽快な音楽を聴けば爽快感が分るぞ

車体に『マリオ』がたくさん描かれた
リムジンバスはただいま関西で運行中

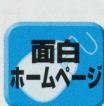
関西の読者の方から、『マリオ』が車体に描かれたバスを見たというハガキをたくさん頂きさっそく調査してみました。これは京都駅南口から関西へ向かうリムジンバスで、10月まで大阪空港交通が運営しているもの。1日2往復だけなので、見られた人はラッキーかも。



◆京都といえば任天堂。任天堂といえはやっぱりマリオだよな

マリオクラブ
お薦めソフト今月のおすすめソフトはみんなが知ってる人気の
『パズルボブル64』

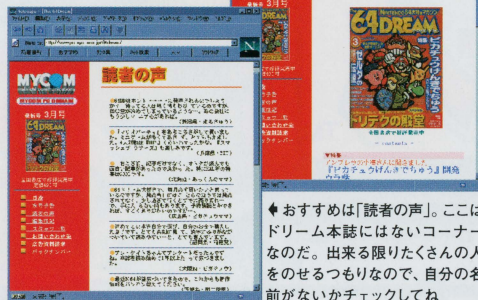
パズルゲーム。反射角などを考えて「パブル」を発射し、同じ色の「パブル」を3個以上くっつけて落とすという基本ルールは、お手軽にプレイできる。登場するキャラクターはコミカルに描かれており、BGMは見た目の雰囲気合っている。最大4人までの対戦が可能な「マルチプレイヤー」や全1025面が用意されている「コレクション」、自分でパズル面を作成する「エディット」など、ゲームモードが6種類と充実しており、満足できる内容となっている。



今月はいつもとはおもむきを変えたくて 64ドリーム ホームページを紹介しよう

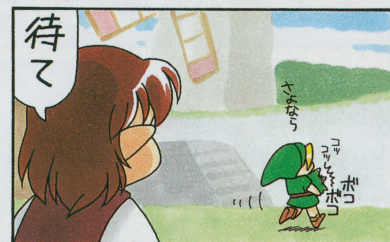
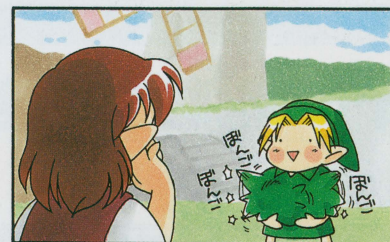
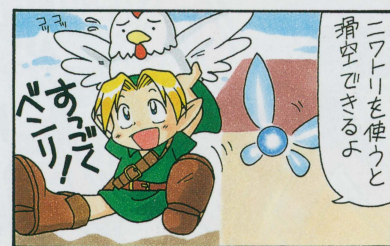
今月は64ドリームのページを紹介しよう。
ここは結構以前からあったんだけど、64ドリームには掲載されないスクープ記事がアップされているわけではないし、会議室のように読者と情報交換するスペースがあるわけでもないで、特に紹介しなかったのだ。読者の皆さんから、「64ドリームのホームページはないの？」というお便りを毎月いただき、恥ずかしながら今月紹介となったわけ。ただ「読者の声」のコーナーはフォーラムに載っているものとは別物。君の名前が載ってるかも。

www.pc.mycom.co.jp/64dream
amがアドレスです。バックナンバーの紹介もあるので、何月号はどんな記事がのってたかをチェックするにはとても便利だよ



おすすめは「読者の声」。ここはドリーム本誌にはないコーナーなのだ。出来る限りたくさんの人をのせるつもりなので、自分の名前がないかチェックしてね

ちび大冒険 (仮)



マンガ / 三浦ゆうま

エンドコレクション 今月の逸品

ファミリーベーシック専用データレコーダー

みなさんはファミリーベーシックって知ってますか。これは1984年に発売されたファミコン用の周辺機器で(初期型は当時14800円)、当時のパンフレットでは「ファミリーコンピュータと本格的な72キーのキーボードを使用して、コンピュータと対話を楽しむ新カセット」と説明されている。つまりファミコンをコンピュータのように使ってゲームを作ったりできる機器だと思っほしい。となるとゲームをするにはプログラムがいる。プログラムはどこかに保存したり、読み込んだりする必要があるわけだ。そこで登場するのが、今回紹介する(前ふりが長かったけど)データ

レコーダなのだ。キーボードじゃなく、データレコーダーを紹介するあたりがエンドのエンドたるゆえんかもね。



「エンドーいわく」当時の価格は9800円だったと思ふ」のこと。この本体は松下電器が製造し、任天堂が発売していたのだ



Tea Break

タテの力

1. 本当にお疲れさまでした、○○○○さん!
2. 大人リンクの飛び道具。
3. 森の神殿の四姉妹って、○○○○物語?
4. 太公望は○○○を選びます。
5. 当るとメチャクチャ痛い。とても重そうです。僕は持った事がないからわかりません。
6. これなら食べられるようにします。
7. オカリナで○○○○のテーマを吹くと、座布団が飛んでくるネタ...ぜひ入れてはしかったです。
8. 「おっちゃん」って言うてんじやないって!
9. 「イジメちゃだめよ」って、誰もきかない。」「キータンよりキュート」らしい。
10. 聖○○○○、トライフォース。
11. ウエを見るにはC上視点でスティック手前。
12. (イミ無し問題その1)もしして、シークが使っているのってデクの○?

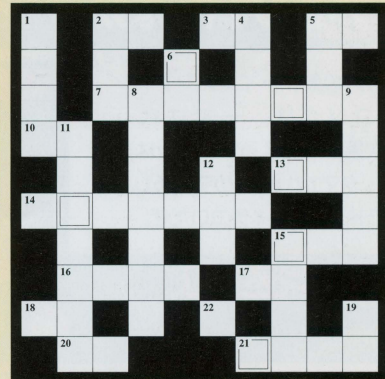
ヨコの力

1. 大人時代のソーラの里は、○○が降ってる...
2. インバはゼルダ姫のお○○係。
3. 「リンクはわらわのフィンセー。」
4. シーク「聞け、○○○○○○○○を!!」
5. ガノンの○○に入るには、結界をとかなくちゃ。
6. Z注目中は○○○を見ることができません。
7. ダンベイさんの形見。
8. この人の正体は永久規制。
9. サリアの歌で、ダンシングっ!
10. デクの樹サマの中は○○2Fまで、水の神殿は○○1F。氷の洞窟に○○○はないです。
11. ビンに入れて...、飲む、こんなもん!!
12. ゼルダの伝説 ○○○のオカリナ。
13. エポナは初め、これと呼ぶ予定だったのよね。
14. (イミ無し問題その2)オカリナ自由演奏:A+ステック!

6つの□の中の文字を並べ替えるとゼルダ関連のある言葉ができます。一部64ドリームを読んでいないと解けない問題もあります。なお問題の番号に□のかこみがあるものは、ヨコのときは右から、タテのときは下から文字を入れています。

みなさんからの楽しい
パズル募集!!

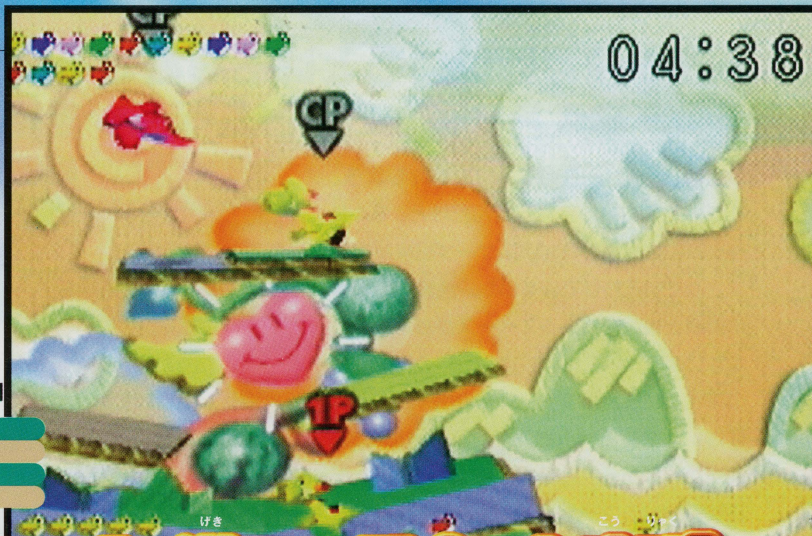
〒1021-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
わたるのパズル係まで



●はみだしNEWS● J R西日本で運行中のパンジョ新幹線は好評のため運行が5月まで延長されるそうだ。ゲームの売れ行きも好調だし、パンジョの人気の高まってきたみたいだね。

ニャッポオ〜スター! 大乱闘スマッシュブラザーズ™

タイトル	ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ	容量	128M
発売元	任天堂	ジャンル	格闘アクション
発売日	1月21日より発売中	プレイ人数	1~4人用
価格	5800円	備考	コントローラパック対応



見た目とはウラハラなスマブラ激いズパトを攻略!

1P MODE

イヤ〜な敵を攻略せよ!!

B A T T L E

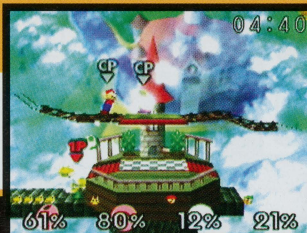


ザーマーランドのガレナはこーする!

とりあえず「VERY HARD」でしょう。敵の攻撃もキビシイけど、その分こちらの攻撃もいい感じで決まるからね。何?攻略できない。だったらオレのやり方を教えてあげよう。

宿敵マリオブラザーズはこーやって倒せ!!(難易度はVery Hard)

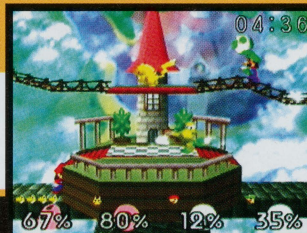
はっきり言ってこの兄弟は仲がいい。誰だ仲悪いなんて言ったの。しかもルイージのファイヤーボールは下に落ちないやうにさ。下段から攻撃してちくちく減らそう。



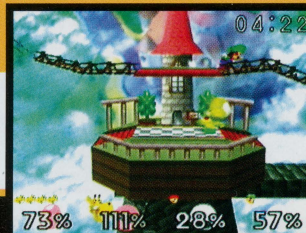
マリオブラザーズ!!

まずは弟を撃破。その後で兄をじっくりやっつけていくのがいいだろう

まずは下段からヨッシーのたまご攻撃でちくちくと攻撃しよう



これで体力を減らしておく作戦だ。ちょっと地味だけどね



後は端っこに追いつめて投げかスマッシュ攻撃だぜ

序盤のイヤ〜な奴、ジャイアントドンキーはこーやって倒せ!!(難易度はVery Hard)

序盤最大の敵ジャイアントドンキーは、一緒に戦う仲間次第とも言えるが、オレはヨッシー。タマゴハメ攻撃ができるし。これでドンキーもイチコロだぜ。



ジャイアントドンキー!!

他の2人の仲間が少しでも削ってくれば楽勝だぜ

まずはたまご投げで先制攻撃。降りてくる前にダメージを与えよう



次にバクッと食べて吐き出す。ドンキーの起きあがりをガードすること



蹴りを当てたら、すぐにまたバクッと喰う、これの繰り返しだ

4人のかくれキャラの出現方法は『ドリテクの殿堂』128ページ〜を見てね!!

ATTACK!! BONUS 1&2

こうりやく ボーナスゲームを攻略せよ!!

B A T T L E



ザーマーアジレのガシナゴースト

ボーナスゲームはマジで難しかった。でも1度パターンを覚えれば1分を楽に切れるようになるぜ。今回は特に難しい6人のボーナスゲームを攻略してみた。これでチャレンジしてくれ。

ターゲットをこわせ! BREAK THE TARGET

1

リンク

壁の向こうにあるターゲットは、その方向にスティックを入れたスマッシュ攻撃で破壊できる。これ

を見えれば楽だ。あとは2段ジャンプ後に回転斬りを出せば、上の方のターゲットは壊せるぞ。



壁の向こうのターゲットはこうやって壊す。後は2段ジャンプ後すぐに回転斬りだ

2

ヨッシャー

タマゴ投げがポイント。特に最後の2つは落ちながら投げるのでコントロールが重要だ。ターゲット

のやや斜め右下から上に投げるようにしよう。最後の最後はふんばりジャンプを忘れずに。



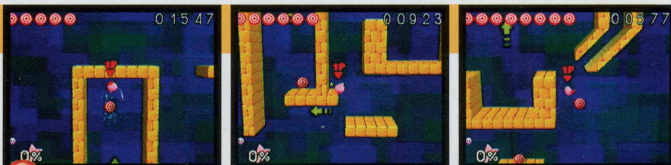
とにかくジャンプでたまご投げ。最後の2つは落ちながらのたまご投げだ。この位置で撃て

3

カービィ

これは「ストーン」になるということさえわかればオッケー。障害物の間を抜けられなくて色々考え

たでしょ。あとは通常Bのカッターをうまく使うこと。ジャンプ後にすぐ撃てるようにしておこう。



まずはストーンになって抜ける。次もストーンで。最後はジャンプ後ファイナルカッターで

台をのりついていけ! BOARD THE PLATFORM

1

サメス

右上にある台がキビシイ。ここは写真のように背中を向けて立ち、チャージショットを放った後にジ

ャンプ。そして直前で2段ジャンプというパターンでいこう。タイミングもシビアだぞ。



チャージショットを放った後はサメスがピカピカ光る状態になる。これを使う

2

カービィ

どーしてもジャンプだけでは届かないと思われるが、ふわふわ浮いて、その最上段からファイナルカ

ッターを使えば、届かない台の上に乗ることが出来るぞ。このタイミングもムズイので練習あるのみ。



写真最後はふわふわと5回上に浮いた後にファイナルカッター。この位置でオッケーだ

3

フー

これまたどーしても台に届かないところがあるが、カービィ同様、ふわふわ浮いている時に方向入れ

パンチをかますことで、またしばらく飛べるようになる。これを使って乗り継いでいこう。



最後はふわふわ浮いている時に方向+パンチをかましてさらにふわふわ飛ぶのだ

牧場物語2



ぼく じょう もの がたり ツー

タイトル	牧場物語2
発売元	バック・イン・ソフト
発売日	発売中
価格	6800円
	128M
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用
備考	コントローラバック対応

年末年始のN64ソフト発売ラッシュと比べると、ちょっと寂しい12月発売のN64ソフト。でも『牧場物語2』の発売を楽しみにしていた人も多いんじゃないかな。もちろん私もその一人、自分の牧場をせっせと作り上げている最中だ。そこで考えたのはみんなの牧場自慢大会。しじょう ぼくじょう かいさい
ドリーム誌上で牧場コンテストを開催することにしたぞ。

他人に見せたくなる自分だけの自慢の牧場を作ろう!!

完璧主義の貴方はこんな牧場を

完璧な牧場をめざすなら、とにかく限られた1日^ひを無駄なく馬車馬のように働^{はたら}き、動きまわるしかない。おそらく1回や2回のプレイでは不可能だろう。すべてのアイテム、料理レシピ、アルバム写真、一定の条件がそろわないと発生しな

いイベントなど、『牧場物語2』の全てを[あそびつくしたい人なら](#)完璧牧場を目指そう。当然ランキングの数字もカンベキでなければならぬはず。「ザ・パーフェクト牧場」と呼べる完璧な牧場を作^{つく}って送^{おく}ってね。



↑ 増築は当然のごとく全部やること。家の中の飾り物にも気を配ること



↑ 完璧主義者なら全部のアイテムはゴールドにしなきゃ気がすまないよね

自由人の貴方はこんな牧場を

その場その場の思い付きで、自由に行動する人は、とにかくいろんな事をやっている人な発見をして欲しい。たとえば…牧場そっちのけで、草競馬やいぬレースにうつつをぬかすのもいいし、女の子にへんなものをプレゼントしてみる

のも面白いかも。あっと驚くようなプレゼントを結構喜んでくれる女の子がいるかもしれないぞ。あと、畑にいろんな植物の種をまくとどうなるのかとか、人並みはずれた行動力を活かして奇抜な牧場を作^{つく}ってくれ。



↑ 女の子に嫌われそうなのを避けてみるのだ



↑ にわとりを攻撃すると反撃されるかもしれないぞ

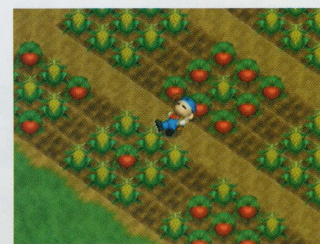
こだわり派の貴方はこんな牧場を

あるこだわりを持ってゲームに望むこだわり派の人の牧場はとってもユニークなものになるはず。例えば、愛犬や愛馬はもちろん、牛やにとりの名前にとことんこだわるのもひとつだし、収穫はそっちのけで、いろんな作物を組み合わせて、きれ

いな畑を作るのも楽しそうだね。また、とことんお金儲けにこだわってみるのもいいかも。こだわり派の人の目的はゲームクリアじゃないから、自分なりのこだわりを見つけてユニークな牧場を作^{つく}って欲しいぞ。いい牧場ができたら送^{おく}ってね。



↑ 今回はわとりにも名前がつけられるので、名前の候補はたくさん必要だね



↑ トマトととうもろこしを使ったこだわりの畑。いろんな組み合わせを試そう

愛情あふれる貴方はこんな牧場を

現実の世界でなかなかお嫁さんがもらえない私（38才独身）のような人にはピッタリの牧場がこれかな。小さいながらもとにかく愛情あふれる幸せ一杯の牧場を作^{つく}って欲しいぞ。奥さんは子供への愛情はもちろん、愛犬や愛馬、牛な

どの動物達にも愛情を配ってほしいぞ。一目みてこれが幸せって事がわかる様な牧場ができたら送^{おく}ってちょうだい。でも女の子との愛情度が高まって結局結婚できなかったなんてオチは現実の世界だけにしておこう。



↑ 無駄が多いけど、こんなハート型のトマト畑はいかがかな



↑ その女の子がよくいる場所をチェック

● 和田プロデューサーの牧場 ●

ぜんぜん ぼん ぼくじょうものがたり すべ し おとこ
前作のSFC版からプロデューサーをつとめ、『牧場物語』の全てを知る男。
和田さんの作った牧場は題して「牧場だけでここまで来た」だ。一見「なん
だこりゃ?」と思えるが、実は牧場の本質をめざした和田さん入魂の作品
なのだ。農作物はいっさい育てずに、畑にあるのは牧草だけ。いっさいの
妥協を排して、動物1本にかけるこの牧場はまさしくこだわり派の牧場
だ。このこだわりこそが、ゲームを作る上で重要な事であり、こだわりが
あるからこそ、プレイヤーを喜ばせる『牧場物語2』が登場したのである。



● バックインまさ斎藤さんの牧場 ●

バックインソフトで広報を担当するまさ斎藤さんは、歌って踊って、ギタ
ーも弾ける広報マンとして業界内では有名。その斎藤さんが遊び心を存
分に発揮してつくりあげた牧場は題して「踊る男」。アイデア豊富な楽しい
牧場はまさ斎藤さんならではのできばえだ。自由人の貴方なら斎藤牧場
は参考になるんじゃないかな。牧場はあたかも絵をかくキャンパスの様
なもの、あまり堅苦しく考えずに自由に思いのままに遊んでみよう。毎回
ちがう遊びかたができるのが『牧場物語』のおもしろさの秘訣だものね。



● 64ドリーム代表ミッキーの牧場 ●

ドリーム牧場をつくってくれたのは、初登場のミッキー。実はミッキーは編
集部のゲーマーアンドレの大親友で、アンドレとともに様々な格ゲーで優勝
しているすごいヤツなのだ。ミッキーは「『牧場物語』だけは絶対に人にゆ
ずれなかった」というほど前作からの大ファン。もちろんそんなミッキーが
目指すのは完璧な牧場だ。この画面はまだ2年目の夏なので、まだまだだが、
3年目の冬にはかなりのイベントをこなしアイテムもゲットしているのだ。
完璧な牧場をめざすには、かなりの長期戦を覚悟しなければならないぞ。



自慢の牧場を送ってくれ!!

『牧場物語2』でつくった君だけの自慢の牧場を64ドリームに集めて大々
的にコンテストを開催するぞ。コンテストのやり方は以下のとおりだ。

1. みんなは自由に牧場をつくり、見てもらいたい牧場が出来た日付
でセーブ。データをコントローラパックに入れて編集部におくる。
2. 編集部で全ての牧場をチェックし、これはと思う牧場を誌面で紹介する。
3. 誌面で紹介され牧場の中で気に入ったものを読者に投票してもらう。
4. 投票が多かった牧場を発表する。選ばれた牧場を作った人にはス
テキな贈りものを差し上げる。
という手順だ。みんなからの牧場を楽しみにしてるぞ。

〒102-0074

東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部
「おれの牧場が一番だぜ」係まで

注意：データは必ずバックアップを取った上で、コントローラパ
ックに入れてお送りください。決してカセットで送ってこないで
ください。また輸送にともなうトラブルにつきましては編集部で
は責任を負いかねますのでご了承願います。

超スノボキッズ



みんな、楽しくおこたでスノボしてる?! いろんなステージに愉快な仲間と競える遊べる「超スノボキッズ」はこの冬イチ押しの対戦ゲーム。でもまだ本誌では紹介してない、秘密のステージや新しい仲間がちゃ〜んと用意されているんだ。がんばって探してみてはどうか?

気軽に楽しくスノボでGOGO!!

今月中盤の ステージを紹介するぞ

今月は先月に引き続き中盤のステージを紹介するぞ。今回は普通にスノボするだけじゃなくて、いろんな仕掛けが用意されているから、ステージ最初のビジュアルシーンも注意してよく見ておくと、楽しいかもよ。



◆各ステージはもちろん、スキルゲームでも腕を磨いておくと、後でいいことがあるかもしれないよ

ウェンディハウス

なんと小さくなって、ウェンディのお家の中を冒険しちゃうスノボレース。いろんな障害物が楽しいぞ。



◆振り子の間をうまくすり抜けることができるかな。タイミングよく滑ろう



◆ピアノの上だって滑っちゃいます。鍵盤もひけたら楽しいのに

リンダキャッスル

大金持ちのリンダのお城でバトルレース。ジャンプのタイミングが最初のうちは難しいけれど、がんばろう。



◆このスタート直後にジャンプがある。ミスすると下に落とされるので注意だ



◆大ジャンプではトリックを使ってお金を稼ごう。レバタイピングを覚えること

ぐるぐるジャングル

続いてジャングルのステージ。大きな滝があったり、ワニがいたりハラハラドキドキのステージだ。



◆ジャングルステージにある分岐は結構難しい。腕のある人は挑戦してみよう



◆水の上を気持ちよく滑っているって、なんと目の前にはワニさんが……

スキルゲームも遊んでる!? 極めるならこれだわ!!

バトルもストーリーも楽しいけれど、腕を磨くんならやっぱり、このスキルゲームでしょう。今回は物語仕立てでスキルゲームが楽しめるから一石二鳥。ここでいろんなテクニックを磨いておけば、対戦でも使えるってこと。

スピードクロス

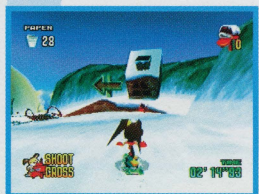
これは、もう速いボードを手に入れてかっとなすしかないスピードクロス。時間はあるようでない。なるべくミスをしないように、きちんと滑っていくことが大事だぞ。



◆スタートダッシュやアイテムをうまく使えばガンガン飛ばせるぞ

シュートクロス

郵便受けに新聞を投げ入れていくシュートクロス。でも、結構これが難しい。入れるボストの位置と自分の位置をちゃんと合わせないとうまく入れることができないぞ。



◆どーしても入れておきたい家があるんだけど、みんなは見つけたかな

トリッククロス

トリックを出してポイントを稼ぐミニゲーム。最初のうちにのんびりしていると時間切れになっちゃうので、後半の大きなジャンプで勝負をかけて、前半は急いでいこう。



◆ジャンプでトリックが決まったらAボタン連打でぐるぐる回って得点を稼ごう

BOSS ぐるぐるジャングル

恐竜とのマッチレース。コースを覚えて勝利せよ

ここでのボス戦は恐竜とのマッチレース。産み落とす卵に注意。



◆うーいドンでレース開始。アイテムをうまく使って恐竜の前に出よう



◆産み落とす卵に当たると転んでしまうので注意。避けて滑ろう

カプコンファンクラブ CAPCOM Fan Club

はみだしカプコン

カプコンゲームのイラスト、思い入れ、移植希望作品、広報への質問などに関するおはがきを募集。ハガキは直接カプコンの方に渡し、ハガキランキングナンバーワンはN64の発売を訴えに行くぞ。

『マテチャレ』は確かに面白い。対戦も熱くなる。しかし!! 早く次なるカプコンブランドのゲームがやりたいんじゃない。いったいつになったら次のゲームをを発表するんじゃない。コラ! ぜひともお願いいたします(弱腰)。

富野氏とカプコンのN64新作!?

マリーガルマネジメントによる『ガンダム』の監督富野さんとカプコンスタッフの間で「64GBケーブルを使った企画が進行中」とのこと。このことについての詳しい情報はまった

くないが、カプコンがマリーガルを利用(または協力)して、新作タイトルを制作中だとしたら、かなり期待がもてそう。詳細な情報は、分かり次第本誌で紹介していきたい。

カプコンホームページ

カプコンの最新情報から、開発裏話、関連グッズや会社概要まで、ファンなら必ず楽しめるカプコンのホームページ。なかでも、昔の作品を調べられるギャラリーは必見。ぜひ一度遊びに行こう。

アドレス<<http://www.capcom.co.jp>>

◆カプコンが今までに出したゲームを閲覧できるギャラリー。84年からの作品がある

◆春麗のグリーディングカード

チキチキハガキランキング

1位は相変わらず『バイオ ハザード シリーズ』。64での発売の可能性を秘めているって感じがブンブンするだけに期待も高いんだよね。

バイオハザードシリーズ	113pt
ブレスオブファイアシリーズ	91pt
ロックマンシリーズ	72pt
ストIIシリーズ	60pt
バンパイアシリーズ	26pt

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120

(ハガキランキング)

●岡本さんサイン入りグッズ当選者●

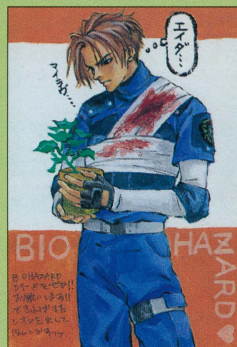
本誌1月号、2月号での開発本部長岡本氏インタビュー記念、直筆サイン入りグッズの当選者を発表!! おめでとうございます。

●バイオハザードTシャツ: 富山県/舟山智恵さん ●バイオハザードサウンドトラック: 北海道/吉田雄平さん・静岡県: 宮下直美さん ●サイン入りプレート(×): 長野県/南沢修さん ●サイン入りプレート(○): 大阪府/前川英樹さん

ユーザーより愛を込めて



◆世界がどんどんひろがっているから、どのハードで何とびだすか全然分らないよね。誰が主人公でもおかしくないな(山梨県/如月恵さん)



◆グリーンハープを見つめながらエディへの思いに耽るレオン。っていうかとりあえず治療した方がよくありません!? (大阪府/坂松さん)



◆最も好きな2人だとか



◆プレスは女性に人気が高い(和歌山県/真咲ねむさん)



◆ロックマンは64向きだよな(宮城県/笹岡まことさん)

N64版『バイオ』への思い

64版『ゼルダ』はとんでもないゲームだった。素人の僕にもゲームクリエイターに影響を与え、市場を活性化できる力を持ったゲームだと分かる。そして、これを皮切りに購買力のある高年齢層へ大きく刺激を与えるゲームがN64にぞくぞく登場する。でも足りないものがある。『バイオ』という超ビックタイトルが公式な発売日リストにないのだ。私は、岡本氏のコメントからN64でバイオがでると信じています。でも公式な発表がない以上、一般ユーザーへの刺激になりません。少しでも早い発表をお待ちしています。『バイオ』がN64ブレイクの起爆剤になるのを。(富山県/吹田真秀さん)

『ファイナルファイト』を!!

今までで一番面白いゲームっす!! マイク・ハガー(中年の市長で好物はハンバーガー)にメロメロっす! ので、ぜひN64の新作で、ハガー主役のゲームをつくって下さい!!!! (神奈川県/彩人28号さん)

『ロックマンDASH』の続編を!

僕の家にはお姉ちゃんが2人いるのですが、僕も含めてみんなロックマンが好きなんです。シリーズはすべて持っています。一番上の姉はフレンドリークラブに入ってるし、『ロックマン&フォルテ』のパッケージを描いている有賀先生のアシスタントもしています。こんな風にみんな好きなんです。僕はDASHが一番好きです。(新潟県/高橋一彰さん)



SFC & GB 情報局

こんげつ じょうほう
今月はGBソフトの情報を、タッブリ6ページにてお届けします



ポケモンピンボール

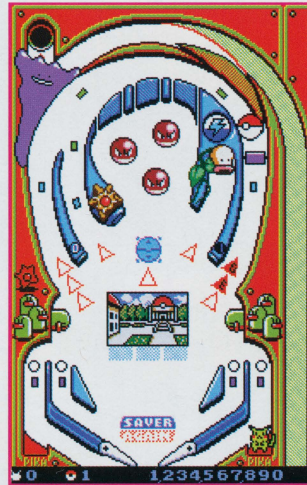
任天堂 発売日未定

ジャンル
TAB

価格:未定

モンスターボールをうまく操ろう!

おなじみのポケモンがタッブリと登場する、愉快でとってもにぎやかなピンボールゲームだ。基本は左右2つのフリッパーで、モンスターボールを下に落とさないように打ち返すんだ。ピンボール台にある様々な役物(仕掛け)にボールをどんどんぶつけて、ハイスコアを目指そう! この『ポケモンピンボール』は振動カートリッジになっているから、役物にボールが当たるとカートリッジからブルブルと振動が伝わってくるぞ。



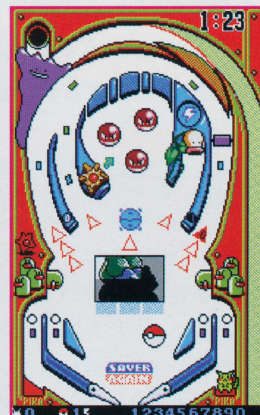
★実際のゲーム画面は、上下に2分割されている。画面下へボールが落ちるとミスだ



★上半分の画面、ボールをラインに通したり、役物にぶつければポイントが稼げるのだ

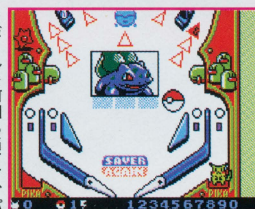
150匹のポケモンを捕まえよう!

★ポケモンをゲットする手順はちうと複雑。カンタンに紹介すると、緑色の矢印が指している役物(ビリリダマ)にボールを当てることに、中央下にあるパネルが1枚ずつめくられていくのだ



ただポケモンが登場するだけではない。モンスターボール(ピンボールの玉)を上手に操れば、150匹のポケモンをGETできちゃう! 台の中央にあるシルエツトパネルを1枚ずつめくっていき、ポケモンが現れる。そのポケモンにモンスターボールを何回か当てるとGETできるという仕組みなのだ。150匹のポケモンをすべて捕まえるのは、そんなにカンタンではないぞ!

★ボールを何回も当てて、パネルを全部めくってみると、フシギダネが現れたぞ!



★さらにフシギダネに何度モボールを当てると、そのフシギダネをゲットできるのだ!



ピカチュウも登場!

ピンボール台にもポケモンが登場するぞ。例えば、ピカチュウはアウトレーンの左右どちらかに出現し、普通なら下に落ちてアウトになってしまうボールを、電撃を放って台へ戻してくれるのだ。



★ピカチュウの他にもいろいろなポケモンが登場するぞ

『ポケモンピンボール』は、世界初の振動カートリッジだ!

注目の振動カートリッジも紹介しよう。普通のゲームボーイのものよりも一回り大きい、黄色いカートリッジで、上の方に振動する部分があるのだ。振動させるには、単四乾電池1本が必要だぞ。振動はそれほど大きくなくて、小刻みにブルブルと震えるような感じだから、GB本体を落としてしまう心配もなく、安心してゲームを楽しめるぞ。

★黒い「ふた」の部分に単四乾電池を入れるのだ。どれくらい電池がもつのかは、残念ながら今のところ不明だ



★ゲームボーイ本体にセットした写真。もちろん全てのGB本体で楽しめる。初代GBにセットすると電池が全部で5本になるので、ちょっと重さが増えるかもしれない。ちなみにスーパーゲームボーイで楽しむときは、電池を抜いて振動させないようにするというぞ



「ブルブル震える!」



ビートマニアGB

ジャンル
SLG

コナミ 3月11日発売予定

価格:4300円

あのビートマニアがGBで登場

巷で大人気のDJシミュレーション『ビートマニア』がGBで登場。しかも小さいながらも本格派。これでいつでも手軽に楽しめるでしょ。通勤通学中もヘッドフォンとGBでDJ気分を味わおうぜ。

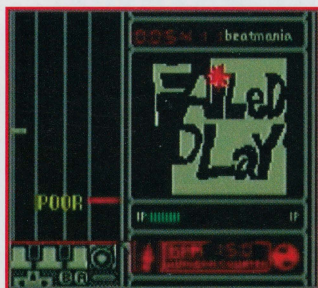


★GBで気軽に「ビートマニア」が楽しめるようになった。これはメッ
チャうれいぞ

操作は3パターンから選べるぞ



◆十字キーやAB、スタート、セレクトボタンを使って落ちてくるブロックをヒットさせよう



◆うまく決まれば「GREAT」。失敗すると「BAD」や「POOR」になってしまうぞ



甲子園ポケット

ジャンル
SPT

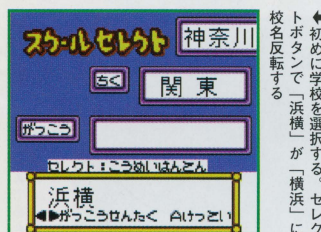
魔法 3月12日発売予定

価格:3980円

あこがれの高校で甲子園優勝を目指そう!

高校野球ゲーム『甲子園』がGBで登場。全国4129もの高校が収録されているから、きっと憧れの高校や母校が見つかるだろう。さらに「報知高校野球」の協力で、

各校の強さも再現されているぞ。プレイヤーは野球部の監督となり、入学式などの学校イベントをこなしながら、練習試合や大会を勝ち進んで、甲子園優勝を目指すのだ。



◆最初に学校を選択する。セレクトボタンで「横浜」が「横浜」に校名転写する



◆ゲームは1日単位で進行するのだ。行動には練習試合や休息などがあるぞ



◆ユニフォームをはじめとして、ピッチャーの投球フォームも変更できるぞ



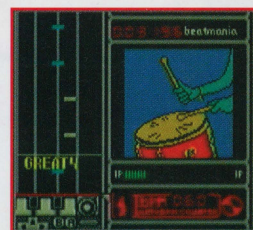
◆卒業式では3年生選手が卒業し、入学式では1年生が入学して入るのだ

アーケード+GBオリジナルで20曲を収録

アーケードでおなじみの曲からGBオリジナルを含めて全20曲を収録。もちろんDJ BATTLEなんかもあるぞ。GBとはいってもその曲の完成度はピカイチ。ぜひチャレンジしてみてください。



◆GBオリジナル曲もメ
ルだぜ



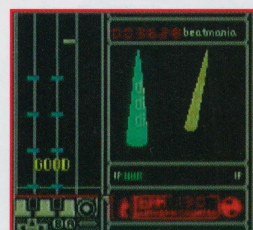
◆アーケードモードではおなじみの曲がプレイできるんだ



◆DJ BATTLEに勝つことができると...いいことがあるかも

通信ケーブルで対戦プレイができる

通信ケーブルを使えば友達とDJバトルができちゃうぞ。これは GREAT COMBOを連続させると相手のHIDDEN POINTをあげることができるというもの。これで友達ともバトルができるぞ。



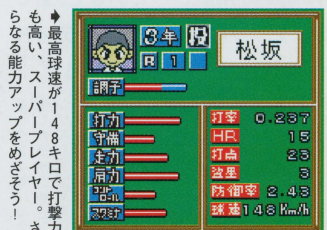
◆友達と腕を競うこともできるぞ(画面は1P用です)

試合経験を積んでチームを強化

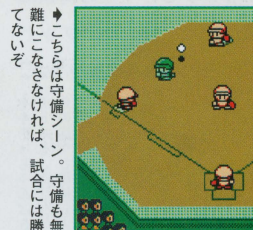
選手の能力は、試合で活躍するとアップするのだ。でも試合に出場できる選手数は限られているから、各学年ともバランス良く出場させよう。そうすれば3年生引退後もそれほど戦力ダウンせずに済むぞ。



◆攻撃シン。凡打では能力がアップしないから、どんなにヒットを打とう



◆最高球速が148キロで打撃力も高い、スーパースタープレイヤー。さ
らなる能力アップをめざそう!



◆こちらは守備シン。守備も無難にこなさなければ、試合には勝
てないぞ

初の赤外線通信対応ソフト!

GBカラー本体の赤外線通信を利用して、育てた選手を友達と交換する「転校モード」も用意されているぞ。さらに通信ケーブルを使えば、対戦プレイも可能だし、従来のGBとも選手を交換できるのだ。



◆通信ケーブルを使うよりも、赤外線の方がデータの送信スピードが速いぞ

GB GBカラー **QuiQui** ジャンル SLG
魔法 3月26日発売予定 価格:3980円

初の「赤外線通信対戦モード」搭載!

「クイクイ」という、かわいい生き物をトレーニングでモンスターに進化させ、銀河最強の生物を決める「ギャラクシー・ワン」優勝を目指すのだ。鍛えたクイクイで友達と戦

えるけど、このゲームはGBカラーの赤外線通信機能で対戦できるから、GBカラー同士ならケーブルいらずでスッパリ快適。画面もキレイだし、ゲーム自体も斬新だぞ。



★主人公の自宅画面。GBカラーならこんなにカラフル!もちろん従来のGBでも遊べるぞ。



★バトルステージは固定画面。クイクイを森に隠せば、潜水艦ゲームのようにバトルが進行!



★トレーニングシーン。パズル的な要素があり、地形パネルを変えて能力を変化させるのだ。



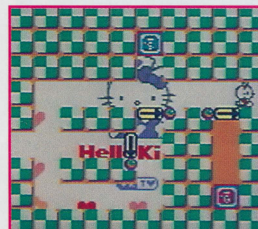
★赤外線通信でのデータ交換はできたけど、対戦は初の機能なのだ。転送速度も速いぞ。

GB GBカラー **ハローキティのマジカルミュージアム** ジャンル PUZ
イマジニア 5月発売予定 価格:3500円

キティちゃんの歴史を見よう

自動的に歩くキティちゃんを、バーを動かしてゴールへと導くパズルゲーム。クリアすると画面の背景にある1枚の絵が出現して、ポケットプリンタでシールが作れちゃう。こ

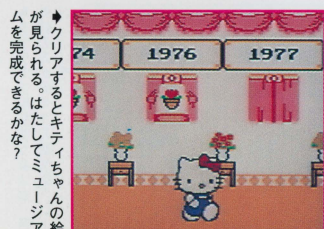
の絵は、1974年にキティちゃんが登場してから現在までの、全部で45種類が用意されているぞ。全てのステージをクリアして、キティちゃんのミュージアムを作ろう!



★キティちゃんはSの扉からスタートする。矢印のバーを操作してGの扉へと誘導しよう。



★1974年にキティちゃんが誕生した当時の絵だ。現在よりもシンプルな雰囲気だね。



★クリアするとキティちゃんの絵が見られる。はたしミュージアムを完成できるかな?



★こちらは1993年のキティちゃんだ。もうこんな絵もプリントできるぞ。

GB GBカラー **パチパチパチス郎~ニューパルサー編~** ジャンル TAB
スターフィッシュ 4月23日 価格:3980円

大ヒット機種「ニューパルサー」を収録!

22万台という、パチスロとしては驚異的な大ヒットとなった「ニューパルサー」のシミュレーションゲームだ。リール回転速度の変更や、自押しをしやすいように自印を付ける

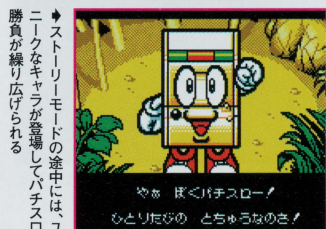
「自押しマーカー」機能、自動でプレイを続けてくれる「オートプレイ」機能も用意されている。その他に、パチスロのプロを目指す、ストーリーモードなどもあるのだ。



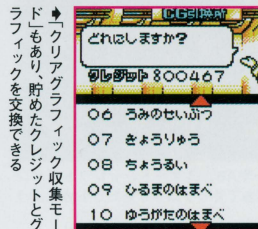
★メイン機種の「ニューパルサー」リール目の多さだけではなく、サウンドも大評判だった。



★架空のオリジナル台も収録されている。「ア」の絵柄がいかに山佐の機種のらしい雰囲気。



★ストーリーモードの途中には、ユニークなキャラが登場してパチスロ勝負が繰り広げられる。



★クリアグラフィック収集モードもあり、貯めたクレジットとグラフィックを交換できる。

GB GBカラー **バーガーバーガーポケット** ジャンル TAB
ギャップス 3月26日発売予定 価格:3800円(予定)

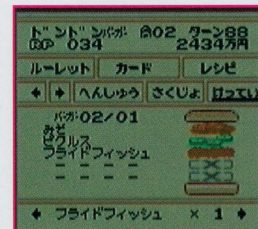
ハンバーガーのボードゲームだ

ハンバーガーチェーンのオーナーになって、ナンバーワンを目指すボードゲームだ。マップ上に自分のチェーン店をどんどん建てて、オリジナルのハンバーガーを開発しよう。

味によって、店の収益が大きく左右されるから、食材をいろいろ組み合わせさせてみて、究極の味を追求しよう。最終的に資金がいちばん多いプレイヤーが優勝となるぞ。



★ルーレットの数のだけマップを移動できる。ライバルの店に止まると通行料を取られてしまうぞ。



★このゲームのお楽しみである、ハンバーガーの開発シーン。果たしてお客さんの評価は?



★何も建っていない空白のマスに自分の店を出せることもある。店の規模も選べるぞ。



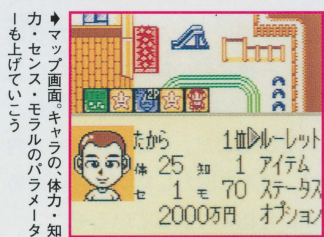
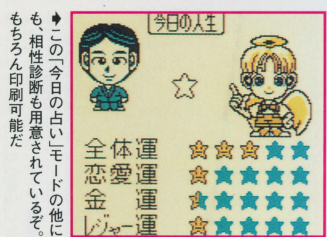
★注目の結果発表だ。ナンバーワンチェーンになるためには、実力だけじゃなく運も必要なのだ。

CB ガラ **人生ゲーム 友達たくさんつくりようよ!** ジャンル TAB
タカラ 4月末発売予定 価格:3980円

モンタージュ機能もあるぞ

ボードゲームの忠実な移植ではなく、スーパーファミコンなどで発売されているTVゲーム版「人生ゲーム」のシステムになっているのだ。赤ちゃんからスタートして、進学・

就職・結婚などのイベントをこなしながら、億万長者を目指そう。コースは4種類用意されているし、「モンタージュ」や「占い」モードもあるから、いろいろ楽しめるぞ。

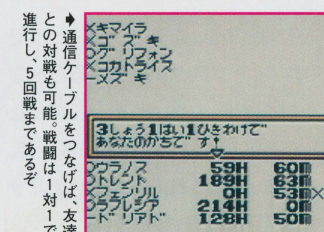
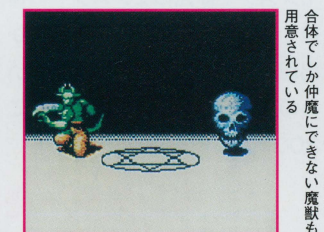


CB ガラ **女神転生外伝ラストバイブル** ジャンル RPG
アトラス 3月19日発売予定 価格:3980円

名作RPGの復刻

カラーになっただけでなく、戦闘のバランス調整をはじめとして、新ビジュアルに変更されたモンスターがいるなど、より遊びやすくリメイクされているのだ。「女神転生」シリ

ーズといえば、マップが3Dダンジョンで硬派なイメージがあったけど、この「外伝」では2D見下ろし型のマップになっているから、方向音痴の人でも安心?

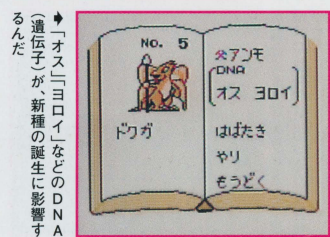
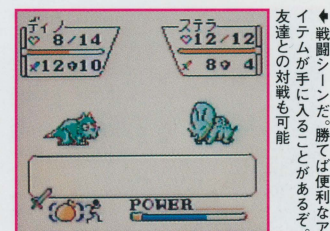


CB ガラ **ディノブリーダー3~ガイア復活~** ジャンル SLG
J・ウイング 4月発売予定 価格:4800円(税別)

新種の恐竜と一緒に冒険しよう!

人気の恐竜育成ゲーム第3弾だ。恐竜を卵から孵化させて、エサを与えたり病気の治療をしながら育てよう。敵の恐竜とのバトルシーンもあるし、いろいろな伝染病にも

注意しないといけないから、無事に育てるのはカンタンなことではないぞ。そんな困難を乗り越えながら、遺伝子を選び出して新種の恐竜をドンドン創り出そう!

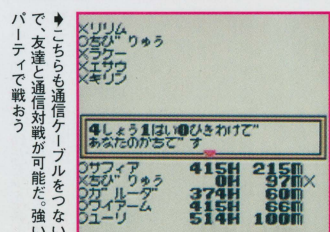


CB ガラ **女神転生外伝ラストバイブルII** ジャンル RPG
アトラス 4月16日発売予定 価格:3980円

よりパワーアップした外伝

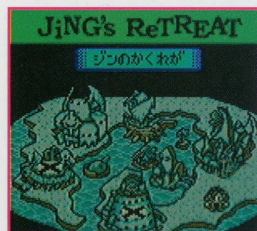
基本的なゲームシステムは前作「ラストバイブル」とほぼ同じだけど、月の満ち欠けで魔獣の性格が変化する「月齢システム」や、魔獣との会話時に返事の速さ・遅さによって

魔獣の態度が変化する「リアルタイム会話システム」が追加されているのだ。他にも、ワナにエサを仕掛けて魔獣を仲魔（仲間）にできるなど、お楽しみ要素が満載なのだ。



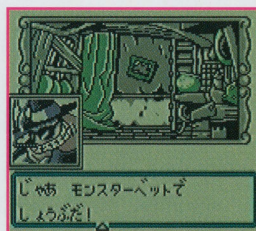
イベントが満載のRPG!

伝説の主ドロボウの末裔である「ジン」と、心強い相棒の「キール」の2人が主人公のRPGだ。「アクアヴィタエの海」に隠された宝を盗み出すことがゲームの目的。ゲームが進行するぞ



◆賞金首イベントも発生する。お尋ね者を倒せば、ガッポリと賞金がもらえる

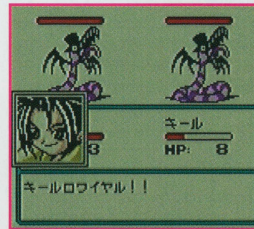
ムをクリアすること自体はそれほど難しくないけど、とにかく全然紹介しきれないほど沢山のイベントが用意されているから、なが〜く楽しめる1本なのだ。



◆戦闘で経験値だけではなく、トレーニングによってキャラクターの成長させられる

戦闘シーンも多彩!

イベントだけではなく、戦闘シーンでもいろいろな要素が満載だぞ。特定のキャラを組み合わせると、「トリニティー」という合体攻撃が可能になるのだ。もちろん通常の攻撃よりも



◆トリニティーの1つ「ジンとキールの「キールロワイヤル」初期に重宝するぞ

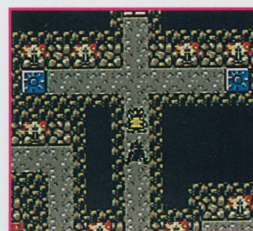
圧倒的に有利。このトリニティーの組み合わせはタツリあるから探してみよう。その他にも、敵からお金を盗んだりも出来るから、単調になりがちだった戦闘シーンも、しっかり楽しめるのだ!



◆初期段階では、お金が不足しがち。ジンの特殊能力「ドロボウ」で敵からお金を盗もう

通信ダンジョンもあるぞ!

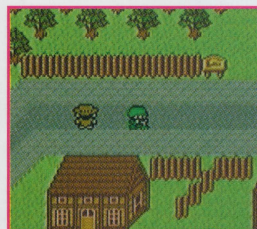
友達と通信ケーブルを繋いだ状態で、一緒に扉の前に立つと中に入る、「通信ダンジョン」も用意されているのだ。このダンジョン内は、2人で協力しないと先に進めない仕組みになっているぞ。



◆このダンジョンにしか登場しないモンスターもいる。さらに最後は意外な結末が待っている?

特技を生かして猛レース!

おなじみ『もんすたあ★レース』の新作だ。今回はモンスターが前作より92体増えて200体も出てくるというのは前にも紹介したよね。コースの地形の方も「土管」



◆主人公はモンスターレースの世界大会、第一回「ペリバースト」カップ出場を目指して旅をする

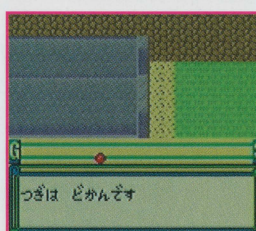
や「飛び込み台」など5種類が追加されて35種類となっているぞ。そんな色々な地形の中、モンスターを交代させたり、特技をタイミング良く使ってレースに勝とう。



◆いろいろな地形が組み合わさったコース。モンスターをうまく使い分けるかが決めてだね



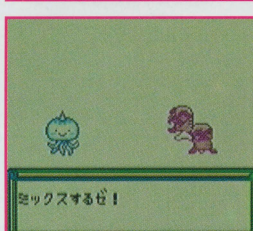
◆いままでに見つかったモンスターは、このようにアルバムに写真が保存されていくんだ



◆今回新しく出てくる地形「土管」。モンスターの「おちつき」がなによりかんじんだ

勝って、捕まえて、ミックスだ!

マップ上を歩いていると、野生のモンスターに出くわすことがある。すると「捕獲レース」が始まり、レースに勝てばそのモンスターを捕まえられるんだ。こうして捕まえたモンスターは、2体のモンスターを合成して新しいモンスターを作り出す「ミックス」ができる。ミックスしたモンスターは元のモンスターの特技を受け継ぐし、ミックスでしか出現しない珍しいモンスターもいるのでどんどん試そう。頑張って200体ぜんぶを仲間にしよう!

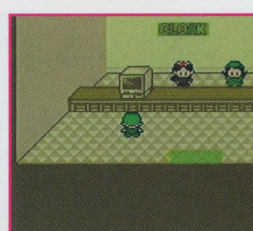


◆レースに勝てば野生のモンスターを捕まえて自分のモンスターにできるぞ

◆ミックスしないと出てこないモンスターもいるぞ。今回はなにができるのかな?

モンスターを賭けて対戦だ!

通信対戦では、通常のレースだけではなく、モンスターを賭けることも出来るから、よりいっそう白熱したレースになることは間違いなしだ。さらに、友だちとモンスターをミックスすることもできるよ。



◆モンスターの預かり所にあるパソコンから通信対戦ができるんだ

プロ麻雀 極GBII

ジャンル TAB
アテナ 3月19日発売予定 価格:4200円

タップリ遊べる麻雀ソフト!

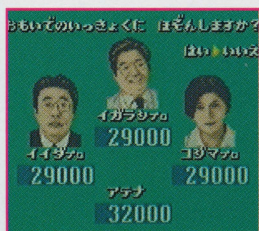
各機種で発売されて大人気の『プロ麻雀 極』シリーズ最新作だ。今回もゲームモードが大充実。フリー対局、タイトル戦、極GBII道場など、初心者から上級者まで幅広くタップリと楽しめるソフトだぞ。



★オートセーブ機能があるから、電池が切れてもその場面からスタートするぞ。

「思い出の1局」を保存できる!

「十番勝負対局」や「タイトル戦」モードで対局して、役満をアガったり、オーラスにトップ直撃で大逆転といった、記念すべきシーンがあれば、その配牌からアガリまでの動作を保存できるのだ。



★アガったシーンだけでなく、フリコミや流局シーンでも保存可能なのだ。

トップギアポケット

ジャンル RAC
ケムコ 4月23日発売予定 価格:4500円

振動機能も搭載

初のGBカラー専用となる、このソフト。それだけではなく、振動機能も搭載されるぞ。カーブで車が横にスライドするとブルブル、コースアウトしてもブルブル震えるから、臨場感がアップしているのだ。



★ビックアップトラックでコースを走れば、気分はまるでアメリカン?

プロ麻雀「兵」GB

ジャンル TAB
カルチャーブレーン 4月9日発売予定 価格:3900円

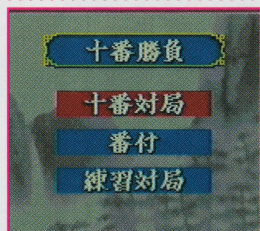
有名プロ雀士と対局しよう

16人の有名プロが登場するのが魅力のソフト。ただプロの名前を使っているだけではなく、そのプロ雀士の打ち筋や強さまでもが再現されている本格派だ。麻雀の腕に自信がある人でも満足できるぞ。



★有名プロ3人に囲まれて対局できるのは、麻雀ファンとしては実に嬉しい。

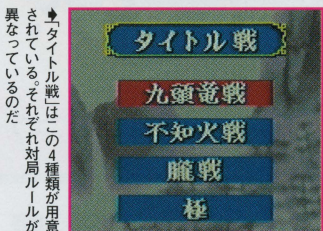
代表的なゲームモードを紹介!



★「十番勝負」はフリー対局で、相手やルールを選べる。成績に応じた番付が変化。



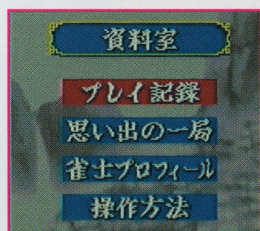
★「牌効手道場」どの牌を切れば次にテンパイするチャンスが大きくなる?



★タイトル戦はこの4種類が用意されている。それぞれ対局ルールが異なっているのだ。



★「多面張道場」どの牌でアガれるのが正しい組み合わせを選ぶクイズ。



★資料室ではプレイ成績・思い出の一局・雀士のプロフィールが見られる。



★こちらは「点数計算道場」だ。アガリ役の正しい点数を選択しよう。

SD飛龍の拳外伝EX

ジャンル ACT
カルチャーブレーン 4月2日発売予定 価格:3900円

19人のキャラで白熱バトル

龍飛・ミンミンをはじめ、おなじみ『飛龍の拳』のキャラクターが登場する格闘ゲーム。新キャラも含め、総勢19人でバトルが繰り広げられるぞ。通信ケーブルを繋いで友達との対戦も楽しめるのだ。



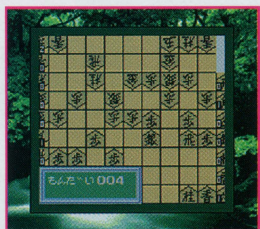
★ボタンが2つのGBに合わせたコマンドがカンタンになっているぞ。

加藤一二三九段の将棋教室

ジャンル TAB
カルチャーブレーン 3月26日発売予定 価格:3200円

棋力アップ間違いなし

詰将棋が123題、次の一手が50問、加藤九段の棋譜が20局など、バラエティに富んだ内容の将棋ソフトだ。詰将棋で間違った手を打つと、その場で間違いと教えてくれるので、初心者の方棋力アップに最適だ。



★次の一手「角交換後の局面だけに、攻めだけではなく守りも考慮に入れた手をさがそう」。



マリオ親衛隊

こんげつ 今月はひなまつりの月だけど、男のオレにはあんまり関係ないんだよね。せいぜいひなあられ食って酒を飲むくらい。でも1人だけ、男なのに3月3日に関係が深い人を知っている。それは、我が父親。その日が誕生日なんだよね。いや、ひなまつりに生まれたからって女じゃないからな、一応。なんたって父親なんもんで…。

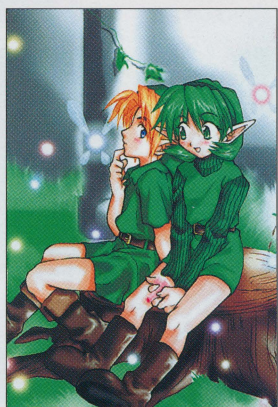
イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂



【奈良県/山村彩世理さん】

◆ピカチュウのしっぽの時からで照らしてもうえは夜道だつてへっちゃらだよ。ピカチュウの横にいるピカチュウもグツツ



【滋賀県/杉岡ヒロユキさん】

◆こんなシーンを見たかたつていう希望もあって描いてくれました。でも、最近の杉岡さんのイラストってCGだつて知ってた？

◆水ポケモンをゲットするルト姫。でもうしてみると、ルト姫をゲットしたくなりません？ 元気が良さそうだしさ



【愛知県/サルメンカンジャさん】



【愛知県/サルメント雁さん】

◆ドリテクにも載っているけど「スマブラ」のオフニングを見て思い出したんだって。それにしてはもうなー



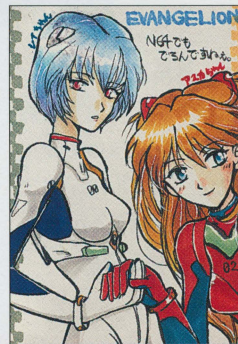
【東京都/渡辺皇士さん】

◆ダークでリアルな「ドラキュラ」感。このゲームって昔から好きなんだよ。新作もすてきいいぞ



【大阪府/藤原克人さん】

◆君臨する悪の帝王カサンドロフ。立ち向かうのは平和を願う正義の味方。でもカサンドロフの方が怖い



【東京都/らいちゅさん】

◆エヴァファンにはとってうれしい84版。でも新情報がないかな。次はゲームショウの後かな



◆草原でたそがれているリンク。絵の具をとっても効果的に使ってるよね。感じがてていいです

【広島県/フィヨルドさん】



【東京都/花藤チャクラさん】

◆リンクも好きだけどリンクも好きって言う人はかなり多いよ。たしかに女の子に好かれるタイプかも。でも！



【神奈川県/杉浦ユキさん】

◆いやいや、ホントに最近ではルダのネタが多いなあ。あれだけの名作だからうなずけるけど、描きたくなるよね



【千葉県/沖野つかささん】

◆「オレのボルシェに乗らないか？」って感じだつて、カサンドロフを倒した後の平和な日々を送ってるんだね

今月のお題「ヒロイン」

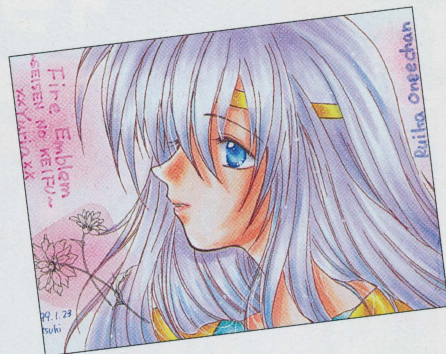


★ヒロインは主人公の女性からヒロインはだめかな、ってコメントが来た。その人のヒロインは誰かな、って思いました。

【北海道／べちゅんさん】

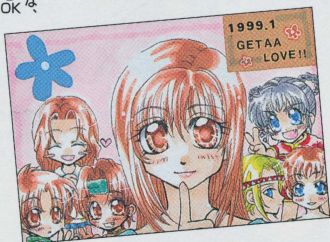


【三重県／SEALさん】



★ヒロインだったら「FE」キャラがでてこないワケがないよな。新作キャラのイラストもあってるぜ

【愛知県／蒼月ひかるさん】



★64のニューヒロイン「ゲッターラブ!!」のみなさん。ファン投票1位の真琴が真ん中だね

【愛知県／桐都零さん】



★えいどうのヒロインって入るも入らないも、その人だっけヒロインなんだ。メトロイドをやるの

【新潟県／白刃ナオトさん】



【神奈川県／リユウジロウさん】



【鳥取県／立木あやさん】



★ゲーム界の永遠のヒロインピーチ姫とゼルダ姫。「スマブラ」の女版があつたらいいのに...

【岡山県／まあめいどさん】



【長野県／からさん】



【埼玉県／けいこさん】



【岡山県／まびいカストさん】

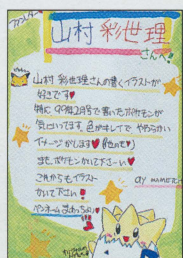
イラストファンレター

イラスト10歳未満



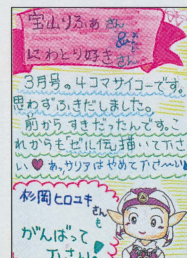
★べちゅんさんあてのファンレター。べちゅんさんにもコンスタントに採用されているよね

【秋田県／ダンディさん】



★山村さんはコーナー創立時代からの常連さんです

【山形県／まめつつさん】



★この人たちが最近の親衛隊コーナーの大物だね

【愛知県／かいらさん】



★ほのほのマリオがかわいいね。ウサギ年のウサギもいるね

【大阪府／あかねちゃんさん・4才】



★ピカチュウを助けるためにスタルフォスと戦うリンクを描いてくれました

【中村貴恵さん・8才】



【広島県／みよしまさひろくん・8才】★父子で「ゼルダ」にはまったんた。ボスキャラと戦うリンクだね



イラストの高層雑居ビル



★ガンドロフのオルガンシーンに惚れる人は多いと思う。オオモト好き。でも「ファンタムカン」や「スタルフォ」も好き。「大阪府」松松さん



★ソフト発売前は買収が人気だったけど、発売後はききんちゃんの人気が高いかもね「岡山県」神威魔城美さん



★「エナ」は消えつつあると悲しかったらランキングの順位を見ればそんなことはないってわかるでしょ「三重県」セリアさん



★「の」を秘めた謎じが人気の秘密かな。いやホントにすげえ「新潟県」藤樹さん



★「ス」に描いたというキャラは「E」の「F」男キャラだけじゃあ「E」は「F」E なんだね「大阪府」NOQさん



★リンクとシークが楽器を交換。リンクがハーブだったらどんな風に操作するんだらう。ちょっとやってみよう「静岡県」きりんさん



★ゼルダ姫はやっぱり大人の女性だね。でもマロンも大人の女性がいな。おたのお姉さんがいなければ「山梨県」如月恵さん



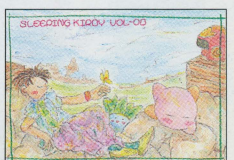
★ゼルダ姫の「ゲッター」あゆみちゃん「東京都」玉りあさん



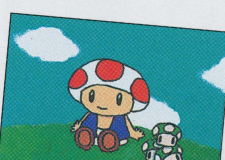
★夢の脱走だけに「ニ」攻撃が欲しかったな。あ。マロンとヨッシーがサムスとオックスとかね「岐阜県」へのへのもへじさん



★17歳にして昔の「ゼル」のCMソングを歌えるとは。あれも歌えりゃね「ス」チャタラ好きだし「大阪府」はるさめなさん



★先月号でアドレスが間違っていました。正しいアドレスは下の通りです。ごめんhttp://www1.odn.ne.jp/caa59840/index.html「福岡県」くらざわかすさん



★何かを思うキノピオを描いてくれたのは、台湾からのエメールでした【台湾】ナリマンさん



★「ゲッター」の「花ちゃん」るさーりーでこれぞその人かな「大阪府」としNさん



★「なんともいえないほのぼのさ」いね。馬てかわい「福岡県」うにまるさん



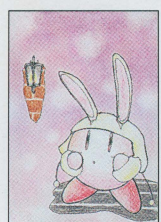
★「ボク」ってホント奥が深い「ボク」やるとマンになるよな「兵庫県」晴れむつさん



★なぜかナポルって人低い。オシは好きだけど、登場シーンがないからかな「京都府」凱汝さん



★そうじゃないでしょって。確かにニワトリをいじめるけどさ「静岡県」くぼた牧之介さん



★雪がたふさぐ降る地方の空ってホントにこんな色なんだって。きれいだな「青森県」石岡真さん



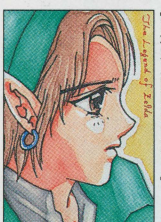
★ニューヨークで、日本未発売のリンクのギアをゲットしたか。いいな「兵庫県」弥生三月さん



★「ス」のレオとキャラクターを描いてくれたら。いつ発売になるかな「京都府」水野64さん



★「コ」キリ文字っぽいのが描いてあるよね。でも神聖文字っぽくもあるな「大阪府」かざちよさん



★「ス」タルフォスのチャバラが好きなんで。Zは最高だね「富山県」山田あるさん



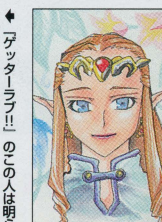
★ロックマンの難しさ。あれがいいだね。スティックなゲームです「大阪府」高橋智史さん



★自分て親の「J」のイラストを生みの親の米田さんにほめられたとか「愛知県」めつきさん



★「MOTHER」のオナ。ファミコンの名作も書き換えた！「大阪府」稀理咲あるさん



★「ゲッター」の「この」は明らかに自称ヒロインでしょ。やめれ「岐阜県」およねさん



★「ヒロイン」のこの絵でこんな細かいのを作るなんて。その肩が凝ったでしょう「大阪府」どせい男さん



★「す」さい。切り絵でこんな細かいのを作るなんて。その肩が凝ったでしょう「大阪府」どせい男さん



★先月号でこのイラストの作者の氏名が間違ってた掲載されました。ごめんささい。もう一度掲載いたします【埼玉県】岡直樹さん



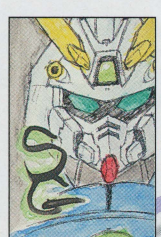
★「カ」チユウを抱いた「カ」チユウの姉ちゃん「秋田県」高橋いかにさん



★「な」んかすくす所帯にみてるんですけど。台所汚いし。でも「ミ」は食べ「東京都」みどりまさん



★「カ」の「カ」の姿身がこんなにいい感じ。は思わなかったな。いい感じ「千葉県」いがさん



★「こ」んなイラストを見るとガンバを作ったか。でも「ミ」が「ミ」がない「岡山県」黒子走りさん



★「ぬ」ぽんとした「カ」チユウたちがとてもかわいい。ほえーんだね「大阪府」たじとみさん



4コマの長屋



【茨城県／楊咲シュウさん】

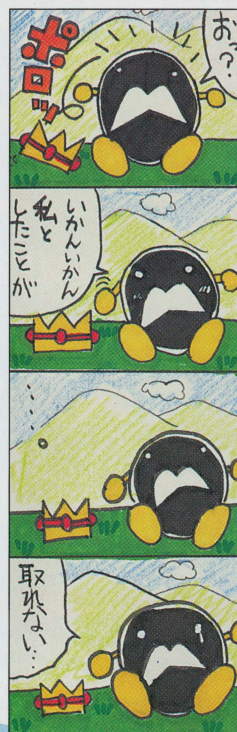
◆ベッピーは年寄りだからね。いたわってあげないとだめだね。でも、確かに船内広そうだしなあ。少なくとも「スマブラ」のステージよりはね



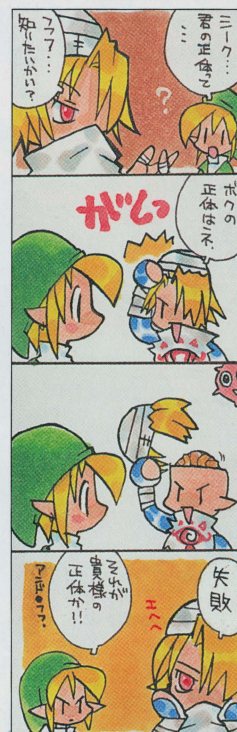
厚化粧コフイ

【埼玉県／にわとり好きさん】

◆ビビるって、マジで。きれいな妖精を想像していただけに、この厚化粧は痛い。思わず「げ」って言ってしまった。しかも化粧が流れていたら...



【茨城県／中川勝行さん】



【神奈川県／ひろこみのさん】

◆「敵の正体は永久凍結」のまき。スーパースの関係上右側のシークの絵をカットしなければならなかったのは残念だけど、タイトルとネタの関係がとてつもない



キしてるかたち



【千葉県／KLYさん】

◆いかにもスポーツ新聞っぽい。マリオが後のショックをうけるもの



【愛知県／もけしさん】

◆人気でねえよ。でもどことなく宮本さんに似てるかも...



【鳥取県／日本の星さん】



【広島県／占部亜紀さん】

◆もしヒロコに女の人いたら、こんな主婦もいるかもだ。よくみたらいい絵なんだからね

今月の階級特進者

- 士官学校卒業検定
滋賀県／杉岡ヒロユキさん
- 士官学校入学候補
福岡県／くらざわかずるさん
- 特務曹長昇格候補
奈良県／山村彩理さん
北海道／べちゃんさん
岡山県／まあめいどさん
- 曹長昇格
大阪府／NO.Qさん
大阪府／高橋智史さん
- 軍曹昇格候補
愛知県／サルメンカンジャさん
東京都／みどりぼうしさん
- 伍長昇格
大阪府／藤原克人さん
東京都／宝山りふさん
- 伍長昇格候補
神奈川県／杉浦ユキさん

- 兵庫県／弥生三月さん
千葉県／いが2さん
埼玉県／岡直樹さん
- 上等兵昇格候補
愛知県／サルメント雁さん
東京都／渡辺士さん
三重県／SEALさん
大分県／海月美佐紀さん
大阪府／稀理咲あるずさん
- 1等兵昇格
愛知県／蒼月ひかるさん
岡山県／まびいカズトさん
埼玉県／にわとり好きさん
神奈川県／ひろこみのさん
- 1等兵昇格候補
長野県／からさん
岐阜県／へのへのもへじさん
大阪府／かざちさん
静岡県／くぼた牧之介さん
岐阜県／およねさん

- 2等兵昇格
愛知県／桐都澤さん
鳥取県／立木あやさん
埼玉県／けいこさん
京都府／水野64さん
愛知県／めっきーさん
- 2等兵昇格候補
新潟県／白刃ナオトさん
神奈川県／リュウジロウさん
新潟県／鷹樹さん
大阪府／どせい男さん
- 正隊員入隊（隊員証授与）
広島県／フィヨルドさん
東京都／花藤チャクラさん
岡山県／神威魔倫美さん
大阪府／姫松さん
岡山県／黒子走りさん
- 準隊員入隊（記念品授与）
初採用者全員

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」(横:縦=1:3又はハガキサイズ)を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント!各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送って。締切は毎25日消印有効です。

〒102-0074
東京都千代田区九段南 1-5-13

毎日コミュニケーションズ
64 ドリーム編集部
「しんえいたい」係

ドリテクの殿堂

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE

今回は縮小版の2ページ。

『ドリテクの殿堂スペシャル』で許してね



『スマッシュブラザーズ』の 隠しキャラ出現条件など大紹介

N64

大夢

ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ

編集部/ドリテク隊

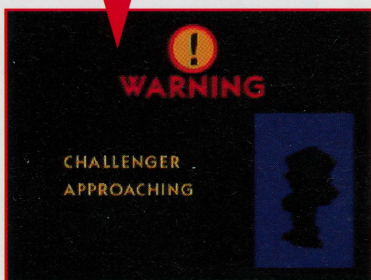
隠しキャラ4人の出現条件大公開!!



◆デモ画面で一瞬だけ登場する隠しキャラの4人。この4人をプレイヤーキャラとして使うことができるぞ



◆まずは条件をクリアする。ルイージやプリンとは比較的時間短縮だぞ



いるのは分かってるんだけど、出現条件がわからずになかなかでてこない隠しキャラ。ついに4人のキャラが謎のバールを脱く時がきたのだ! それぞれの出現条件は下にある表の

通りなんだけど、ネス、キャプテン・ファルコン、プリンは出現条件が重なった場合、表の上から順に出現するようになってるぞ。キャラの技表も掲載するので参考にしてね。

隠しキャラ出現条件

隠しキャラ	条件
永遠の2番手 ルイージ	基本8キャラでボーナス1ブラクティスをクリアするとチャレンジマッチでルイージが登場。勝つと使用可能になる
超能力少年 ネス	難易度ノーマル以上、ストック3人以下に設定し、ノーコンティニューで1Pモードをクリアして、チャレンジマッチでネスに勝つ
音速の賞金稼ぎ キャプテン・ファルコン	20分以内に1Pモードをクリアすると、チャレンジマッチにキャプテンファルコンが登場。勝つと使用可能に
ふうせんポケモン プリン	1Pモードをクリアする(難易度、ストック共に自由)。チャレンジマッチに登場するプリンに勝てば使用可能になる。

スマブラ隠しキャラ技表

キャラ/コマンド	B	B+3D下	B+3D下
ルイージ	ファイアボール	スーパージャンプパンチ	ルイージサイクロン
ファルコン	ファルコンパンチ	ファルコンダイブ	ファルコンキック
プリン	はたく	うたう	ねむる
ネス	PKファイヤー	PKサンダー	サイマグネット

◆条件を満たすとチャレンジジャヤーが現れる。このシルエットはルイージだね



◆勝てばOKだけど、負けたりやり直し



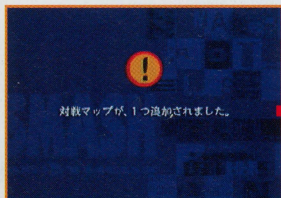
◆各条件を満たせば隠しキャラが使えるぞ。ネスが一番つらいかな

ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ 東京都/中野Aさん

中夢 隠しステージ出現!!

1Pモードを隠しキャラ以外の基本8キャラでクリアして、対戦モードのすべての面(8ステージ)で遊ぶ。すると、メッセ

ージがでてきて、隠しステージの「いにしへの王国」が出現するぞ。このステージは『スーパーマリオ』のステージなのだ。



◆条件を満たすとメッセージが表示され、対戦のステージが1つ増えている



◆ステージ選択画面の右上にあるのがボーナスステージの「いにしへの王国」



◆ファミコン時代を思い出させる「スーパーマリオ」のステージなのだ



◆落ちる床あり、土管ワープあり、しかもつかりの「POW」まであるのだ!!

ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ 長野県/たろうさん

ゆめり デモ画面でルイージがボコボコに

電源を入れてしばらく放っておくとデモ画面が始まるよね。そのデモ画面をずっと見ているとそのうち説明のデモが始まるんだけど…、なんと、そこでマリオがルイージをボコボコにしている光景が!!



◆いくら永遠の二番手だからってそこまでなくても…。兄弟なのにな

ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ 埼玉県/ドリモ隊さん

ゆめり サムスの中身が見えちゃうよ～ん

アイテムのレイガンや、電撃系の必殺技があたった瞬間にポーズをかけると、ほとんどのキャラクターは骨が見えるけど、サムの場合はちょっと違うのだ。なんとサムのスーツの中にいるある人の正体が…。



◆とりあえずサムスに電撃系の技をヒットさせよう。う～んセクシー

ゴールデンアイ 007 埼玉県/永井俊行さん

ゆめり クリア後のデモで銃撃ができる

コントローラのタイプを2人で操作できるように変更する。そして、どこかのステージをクリアした時、攻撃担当の人が銃を撃つと、どこかで銃声が聞こえる。『軍用書庫』でこれをやると、ナターリアを撃ち殺すことも。



◆まずコントローラのタイプを変更する。2人でプレイできるって知ってた?

ドリテクの殿堂スペシャル 骨Ver. 採用者

おしらせ 図書券1000円分プレゼント

「ドリテクの殿堂スペシャル骨Ver.」では、誌面統一の都合上、新規で採用した方の氏名を掲載しておりません。この場を借りて、「いねむり」ランクの採用として氏名を発表いたします。

- P.73「登れない氷に登る」岡山県/小林明日香さん ●P.73「リンクのかっこわるい飛び込み」新潟県/マツト二等兵さん ●P.73「柵の上に乗るエボナ」愛知県/谷口直樹さん ●P.74「ボトルズがキレル」大阪府/ゼル伝BOYさん ●P.75「おしよくじかいで隠し穴発見」京都府/きりぎりすさん ●P.75「音声認識でコース選択」埼玉県/ショウゴロンさん ●P.75「海でニョロモがこんには」北海道/滝沢優子さん ●P.75「しゃべると回る変なオブジェ」大阪府/島たけるさん

大募集! ドリームテクニック!!

はがきの書き方

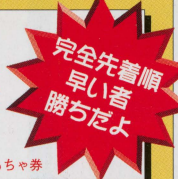
64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリムテクニック(略してドリテク)を大募集! 大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などでもOK。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮って応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

- ドリテク技ランク**
- 超特夢...おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
 - 特夢...1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
 - 大夢...5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
 - 中夢...3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
 - いねむり...千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
 - 悪夢...時価
 - おねしょ...64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

Fax 03-3230-0675
(A4用紙で送ってね)



- ①大乱闘スマッシュブラザーズ
- ②隠しキャラ登場
1Pモードのボナスゲーム、ブラクティス3「ZOOを倒せ」で、基本キャラ全員分を5秒以内にクリアしよう。すると隠しキャラ「モリクン」が登場するぞ。そのキャラでクリアすると、隠しステージ「オートレース場」が出現!!
- ③〒102-0074
東京都〇〇区〇〇町1-1-1
木村 拓汚 (27) P.N.ジャーニ
電話 03-1111-2222

N64新作ソフトカタログ

N64 NEW SOFT CATALOG



N64の新作ソフト(ほぼ)全てをダイジェスト版で紹介。今号から、本誌前号の「新作ソフトカレンダー」で初出したソフトについては、まぎらわしい一つことでNEWマークはつけないことにしました。ご了承くださいませ。

RPG	ロールプレイング	SHY	シューティング
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC-DD	その他・64DD
PUZ	パズル	N64+GB	ゲームボーイバック対応

●外は寒いが、今月もホットな情報満載だ

MOTHER3(仮)

RPG
DD

任天堂 未定

全12章だてのシナリオはもちろん、グラフィックも光と影にこだわるなど、かなり素晴らしい出来になりそう。サウンドも『ゼルダ』



のオカリナでプレイヤーが自由に演奏できたような、本作ならではの楽しい仕掛けが盛り込まれるぞ。

スーパーマリオRPG2(仮)

RPG
DD

任天堂 未定

完全2Dのペラペラマリオが登場。現在、システム的な部分は完成している。また、宮本さんの仕事場の近くに開発チームが近々引っ越しすらしい。つまり、製作はかなり進んでるってこと。今年の夏～秋頃には発売してくれるといいな～。



エルティル(仮)

RPG

イマジニア 未定

このソフトと同様に延期されていた、他のイマジニアソフトは全て発売されるのに、どうい理由なのか『エルティル』だけが音沙汰なし。



RPGというジャンルだけあって、相変わらず読者の前人気は高めなので、早く発売されなかな。

※画面は海外版です

ズール〜魔獣使い伝説

RPG

イマジニア 未定

昨年末に発売される予定が、突然未定になってしまったけど、鋭意開発中。発売中止にはならないから安心して欲しいぞ。戦闘に参加



する全ての魔獣がいっせいに行動する、迫力の戦闘シーンを見られるのは秋頃になってしまいそう。

HYBRID HEAVEN

RPG

コナミ 99年春

今回新たに判明したキーワードは「クローン」。この技術を巡って戦いが起こされるようだが……。最新ハイテクを使った物語展開も注目どころだが、戦略思考が必要とされる戦闘も一度プレイするとハマってしまいそうぞ。

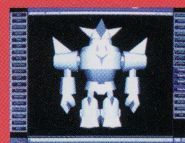


ロボットボンコッツ64(仮)

RPG
N64+GB

ハドソン 未定

テレビでは新しい「ロボコン」が始まったけど、それとは一切関係のないこちらは「ロボボン」。自分のロボットたちを育てて戦わせる



育成ゲームなのだ。先に発売されたGB版からキャラを移動させてくることもできたりしてしまうぞ！

※画面は開発中の状態です

ウルトラドンキーコング(仮)

ACT

任天堂 未定

前作とは全く違う、完全な3D作品に生まれ変わった期待作。アメリカ任天堂の社長が以前「98年末に出したかった」と語っていたが、



かなり開発は進んでいるもよう。SFC版ドンキーってどれも年末発売だから、本作も99年末発売!?

コンカースクエスト(仮)

ACT

任天堂 未定

リスのコンカーとシマリスのベリーちゃんが、失われた財宝を取り戻し、友達を助けるために大活躍する。メインモードは1人プレイでストーリーを進めていく形式だが、4人プレイモードも搭載されるぞ。キャラもすごくかわいいよ。



※画面は海外版です

カービィ64(仮)

ACT

任天堂 未定

99年初の任天堂ソフトとなった「スマブラ」開発のHAL研作品。昨年末の時点でカービィの生みの親である桜井氏が率いるチームとは



別の開発陣が製作を進めているとのことだった。製作はとにかく進めているので、果報は寝て待とう。

スーパーマリオ64-2(仮)

ACT
DD

任天堂

未定

ルイージなどを動かす実験段階を経て、しばらく開発を中断していたらしい。「マリオ64」ではハードの可能性を60%程しか引き出せなかった」と宮本さんは振り返っているの、前作を上回る出来に超期待。あれ以上って…すっげー！



※画面は前作のものです

ゼルダの伝説DD(仮)

ACT
DD

任天堂

未定

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」の興奮もさめやらぬ今日この頃。読者のみなさんはいかがお過ごしでしょうか。カセット版とは別ラインで開発が進んでいると言ったこの作品、詳しくは87P～の宮本茂氏インタビューを読んでみてね。



※画面は前作のものです

ウインバック

ACT

コーエー

未定

対テロ特殊部隊の一員になって、テロリストグループが占拠した衛星管制センターを奪還するというガンアクション。期待のソフトにリンクインしている人気タイトルだが、現在大幅改良中のため新情報はなし。再び登場するのは春頃!?



悪魔城ドラキュラ黙示録

ACT

コナミ

99年3月11日

いよいよ発売日間近に迫った『ドラキュラ黙示録』。その難易度の手応えはこれまでのシリーズファンなら納得の出来。編集部ゲーマーアソビでもてこずったステージが続々と登場するぞ。クリアするのは君の腕の見せ所とも言える。



スーパーマン

ACT

タイトー

未定

20年ほど前に、映画で世界中のファンを魅了した大スター・スーパーマンが、64の中で悪者を相手に大活躍。近未来風の都市など、ステージ数は20前後ほど用意されるようだ。彼がくり出す豊富な攻撃アクションも楽しみです。



※画面は海外版です

爆ボンバーマン2

ACT

ハドソン

99年春予定

お馴染みのボンバーマンシリーズ最新作。4人対戦のバトルも楽しめるぞ。先月号では春発売予定とお伝えしたけど、どうやら少し先の発売になりそう。なので、新情報は残念ながらしばらくお休みします。再登場まで少しまってね。



新世紀エヴァンゲリオン

ACT

バンダイ・ガイナックス

99年春

ゲームショウに向けて開発が進められる『エヴァ』。しかし、なかなか出てこない新情報に担当者は焦りの色を隠せない。発売日が決まるのはいつなのか。そして、この先のステージに隠されたものは？来月こそサービス、サービスっ！



TONIC TROUBLE

ACT

Ubiソフト

99年内

上に出てる発売日を見て下さい。以上です…ってワケにやいかんか、やはり。ええ、残念ながら発売が延期になってしまったんですよ。というわけで、変な宇宙人エドクんの冒険を見られるのは、もうちょっと先となっていました。



ラストレジオンUX

格闘ACT

ハドソン

99年5月予定

巨大ロボット「レジオン」に乗って時間と空間を飛び越え、世界征服をたくらむ悪の組織「ライトレイド」と戦うんだ！という内容の3Dロボット格闘ゲーム。複雑な地形のマップやピンチのときでも一発逆転を狙えるシステムに期待しよう。



飛龍の拳スタジアム リアルバージョン(仮)

格闘ACT

カルチャーブレーン

99年

『SD飛龍の拳伝説』は現在発売中。かわいいキャラが登場するSDと違って、こちらはリアルなキャラが登場する本格派の格ゲーだ。『SD』では50人以上ものキャラが登場したので、本作もキャラ数の多さが1つのウリになりそう。



※画面は前作のものです

64大相撲2

格闘ACT

ボトムアップ

99年3月18日

ついに発売も間近になってまいりました『64大相撲2』。前作のいいところを受け継ぎながら更にパワーアップして登場。現実の相撲界でも期待の新人が登場してきていることだしね。もちろん、女の子のお相手もお忘れなく！



シャドウゲイト64

ADV

ケムコ

99年4月28日予定

以前からその存在だけはウサになっていたこのゲーム。今回電撃的に発売日が決定！オトナ向けの本格アドベンチャーゲームだぞ。ファンタジーの世界にどっぷり浸かってプレイすることが要求される。もちろん、アタマの回転もね。



金田一少年の事件簿(仮)

ADV

ハドソン

未定

「この情報の少なさは、まるで『天外○境 III』のようだ」と金田一少年は思った。このままでは、ホントに迷宮入りしてしまう…。「一度



でいいからゲーム画面を見たい」そんな言葉が、まだ春遠い札幌の雪に飲み込まれていった。

シムシティ64

SLG

DD

任天堂

未定

プレイヤーは市長になって街を作り、発展させる。「街の雰囲気を感じやすい」秀作になりそう。去年の春頃にはほぼ完成しているとの情報があつたのだが、さらに磨きをかけているのか？開発は99年も大活躍のHAL研だ。



キャベツ(仮)

SLG

DD

任天堂

未定

「ある生き物」を育てるというSLG。「鮮烈なキャラデビューにしたい」と本作を企画した糸井重里氏は語っていたが、どうやらキャラのヒントは糸井氏とその仲間のホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」にあると編集部は予想している。



※画面はホームページサイトです

サイレントサマーストーリー

SLG

コナミ

未定

未だ何の情報も出ないタイトル。5月頃に行われるはずのニンテンドウスペースワールドでは情報が出てくる物と思われる。それまで首を長くして待てよう。64のサードパーティのカギを握るコナミだけに新ジャンルとして期待。



実況G1ステイブル

SLG

N64+GB

コナミ

99年春

1999年競馬も始まり、編集部でも相変わらず馬券情報の飛び交う今日この頃。できれば春のG1までにその情報をつかみかかったのだが、まだ情報は出ない。となるとこれまでニンテンドウスペースワールドまで待たないとダメかも。



オウガバトル3 Person of Lordly Caliber

SLG

クエスト

99年春

前作『タクティクスオウガ』での局地戦に対し、より広域の大戦争を描いたシミュレーションRPG。『伝説のオウガバトル』のシステムをバージョンアップして蘇る。ストーリーも以前の作品とつながる「エピソードVII」が語られる。



超時空要塞マクロス Another Dimension(仮)

SLG

トミー

未定

本誌創刊準備号からタイトルのあがっている作品だが、創刊3号あたりからぱったりと情報が途絶えてしまった。一時期、インターネットの海外サイトでは動画などが公開されていたこともあったが、現在ではそれすらもない。発売中止か？



64ウォーズ

SLG

N64+GB

ハドソン

99年予定

任天堂の『ファミコンウォーズ』(FC)の正統な流れを組んだ戦略シミュレーション。今回は、初の3国戦も登場するようだ。ゲームボーイの『GBウォーズ2』とのやりとりもできる。簡単操作で本格的な戦略が楽しめるので、人気も高い。



PDウルトラマン バトルコレクション64

SLG

N64+GB

バンダイ

99年春

みんなが知ってるウルトラ戦士や怪獣たちといったウルトラキャラがポリゴンの3Dキャラになって、最強の座を目指して熱いバトルを繰り広げる。GBソフトから吸い出したデータをキャラに変換するなんていうこともできるみたいだぞ。



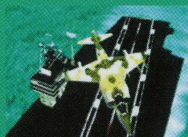
フライトシミュレーター(仮)

SLG

ビデオシステム

99年

ミリタリーマニアにはたまらない、離着陸戦闘機が登場する『ハリアー2000』の日本版への移植ではないか？との噂は絶えることなく編集部内でささやかれまくっている。同作は戦闘機を操縦する感覚がかなり忠実に再現されているぞ。



※画面は『ハリアー2000』です

おねがいモンスター

SLG

ボトムアップ

99年4月9日

発売日の正式決定を受けて、編集部にもほぼ完成版のサンプルロムが登場。64ドリームの読者がデザインしたモンスターも確認したぞ！細かい演出なんかもかなりグレードアップ。キミのモンスターを育てるまであと少しの辛抱だ！



NEW!! パズルボブル64

PUZ

タイトー

99年3月5日

ゲーセンでも大人気の『パズルボブル』最新作がついに64に登場。3つ以上のパブルをそろえて消すだけという超簡単ルールで、誰でも気楽に楽しめる。4人対戦も可能で、コレクションモードにはなんと1025ものステージがあるぞ。



**忍たま乱太郎
チャレンジパズル64**

PUZ

カルチャーブレーン 99年4月下旬



NHK教育で放送中のアニメで、ファンにはおなじみの忍者のたまご「忍たま」たちが登場する絵合わせパズル。64版では立体的なキューブを転がしてパズルを完成させる。パズルが完成した時の各キャラの声やリアクションも楽しみだ。

※画面はイメージCGです

**スター・ウォーズ
突撃!ログ中隊!(仮)**

SHT

任天堂 未定



今年「エピソード1」が公開される「スター・ウォーズ」のシューティングゲーム。主人公はおなじみのルーク・スカイウォーカーだ。同盟軍の精鋭部隊「ログ中隊」を率いて帝国軍のタイファイターやAT-ATをやっつけよう!

テュロック2(仮)

SHT

未定 未定



海外では好評発売中の3Dシューティング。拡張RAM対応で画像が大幅に美しくなるハイレゾモードがあり、なにかと話題も多い。前作にはなかった4人対戦もある。編集部で海外版を少しだけプレイしたが、かなり良さそうだった。

超空間ナイタープロ野球キング2

SPT

イメージア 99年3月予定



華麗な演出に加えて、今回はゲームモードがタップリと用意されているのが魅力の「プロ野球2」。試合シーンも前作のような難しさがなく、見違えるほど遊びやすくなっている。画面がややザラついた感じなのが惜しまれるかも。

ウルトラベースボール実名版64

SPT

カルチャーブレーン 99年



フツウの野球ゲームとはひと味違う、多機能野球ゲーム。初代ファミコン時代からおなじみの、このシリーズのウリである「秘打」や「魔球」などが使えるハデなウルトラプレイが、64ではどう再現されるかな。モード数も多くなりそう。

※画面はSFC版のものです

マリオゴルフ64(仮)

SPT

任天堂 99年予定



おなじみのマリオファミリーが登場する楽しいゴルフ。今のところ全6コース(108ホール)を予定。しかもこの作品、GBにもつながるらしいのだ。てことはキャラを育てたり、いい道具をどんどんゲットしたり、対戦したりするのかな?

ゴルフ(仮)

SPT

任天堂 未定



海外でのどこかで製作中でリアルな等身大キャラが登場する…こと以外不明。本誌創刊号(96年9月発売)では96年12月発売予定としてタイトル初出。画像の1点も出ずにここまで引っ張った作品の最長記録。これでいいのか?いや良くない。

実況パワフルプロ野球6

SPT
N64+GB

コナミ 99年3月25日



サクセス大学生編はバイトと恋にはさまれて野球もおろそかになるほどの楽しさ。ペナントではドラマティックペナントモードが追加。シーズン中でも選手が成長していくという要素のついたファン待望のペナントモードなのだ。

NBA IN THE ZONE2

SPT

コナミ 未定



NBA界の神様、マイケル・ジョーダンが引退。ビッペン、ロッドマンまでいなくなったシカゴブルズだが、君の手で操作すればNBAチャンピオンも夢じゃないかも。そんな楽しみ方ができる待望のソフトだが、今月も情報はあおずけだ。

※画面は前作のものです

NHL BLADES OF STEEL

SPT

コナミ 99年4月1日予定

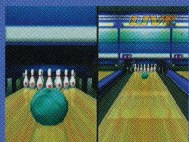


急きょ発表、発売の決まった、コナミ自慢のスポーツシリーズ最新作。氷上の格闘技とも呼ばれるアイスホッケーの最高峰、NHLの64版だ。簡単にスピーディな操作感で迫力あるプレイが楽しめる。ぜひ64でNHLを体感してくれ。

NEW!! スーパーボウリング

SPT

アテナ 99年3月26日予定



投球するときの緊張感、ピンを残した時のあの悔しさなど、ボウリングの面白さがきっちり再現されている。ゴルフのように決められた投球回数を基準に競うモードなど、バラエティ豊かな作りだ。一風変わったレーンやキャラも楽しい。

プロ指南麻雀「兵」

TAB

カルチャーブレーン 未定



プレイヤーのレベルに応じてプロが指南してくれる。プロ雀士という固定のイメージがあるかもしれないが、この作品に登場する女子プロ雀士をはじめとして、特に最近の女雀士はキレイな人が多いのだ(でも、もちろん脱がないぞ)。

※画面はSFC版のものです

人生ゲーム64

TAB

タカラ

99年3月19日

ボードゲームの超定番、「人生ゲーム」が64に登場だっ！山あり谷ありドツボありの人生をうまく乗り切って「人生の達人」をめざそう！果たしてキミが送るのはどんな人生なのか？



ゆりかごから墓場まで、全てはルーレットだけが知っている！

エクストリームG2

RAC

未定

未定

高速バイクに乗って、ライバルを攻撃しながら1位を目指すバトルレースゲーム。ソフト自体は完成しているのだが、アクレिमジャパンからの発売がなく、現在販売元を探している最中なので、発売の予定が全く分らない。



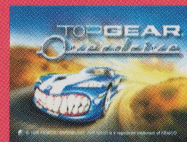
トップギア・オーバードライブ

RAC

ケムコ

99年3月19日予定

「爆走」ってコトバがとってもしっくりくるこのゲーム。前作『トップギア・ラリー』とはかなり趣の違うものになってます。でもこの



迫力はけた違い！前作にはまったキミもそうでないキミも、プレイする価値はありと断言しよう。

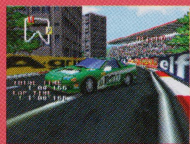
レブ・リミット

RAC

セタ

99年春

発売日は春のまま変更はないのに、まだ新情報は入ってこないで、夏以降になるかもしれない。でも「あるハード」に対応させるのなら、この延期も十分納得。期待して待とう。開発陣も、かなりこだわって作りこんでいるらしいぞ。



WIPE OUT64

RAC

コナツジャパンエンターテイメント

99年3月下旬

超高速移動レースゲーム。『F-ZERO』風の反重力レースゲームはいろいろと発売されているけど、この『ワイプアウト64』のスピード感



は『F-ZERO』をも上回っているのだ。他ハードでも定評のあったシリーズだし、これは要注目。

F-ZERO X DD(仮)

RAC

DD

任天堂

未定

『F-ZERO X』を製作した任天堂の開発者が使用した「コースエディット機能」が搭載されているのがまさにこのソフト。つまり君自



身が『F-ZERO』の開発者になって、自分が好きなコースを作ってどんどん追加できちゃうのだ。

実戦パチスロ必勝法

ETC

サミー

未定

パチンコゲームはN64で既に3本発売されているけど、パチスロのゲームはまだなのだ。当然、このゲームに期待していたけど、情報



が完全になくなってから、もうかなりの月日が…。もしかしてこのまま消え去る運命なのか？

ポケモンスナッパ

ETC

任天堂

3月21日

主人公がアニメにも登場していたトオル君に決定。自慢の万能ビークル、ゼロワン号に乗って野生のポケモン撮影の旅に出かけるぞ。



登場するポケモンの数は不明だけど、みんなが知ってる仲間達がたくさん登場してくれそうぞ。

マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮)

ETC

DD

任天堂

未定

お絵描き感覚でオリジナルCGを作ることができる、本格的なお絵かきソフトがこの作品なのだ。特殊効果で描いた絵をジグザクにしたり、



浮き彫りにしたり、スケッチ風にもできちゃうぞ。専用マウスも同梱されるといいな〜。

マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮)

ETC

DD

任天堂

未定

最先端のCG技術にゲームにしたのがこのポリゴン（多角形立方体—平たく言えば奥行きのある画像）メーカー。立方体を基本にした簡単な



操作で、複雑な立体デザインを可能にしている。作った作品に色や模様をつけるのもお手のものだ。

マリオアーティスト タレントメーカー(仮)

ETC

DD

任天堂

未定

ビデオからとりこんだ好みの画像を使って自分でキャラを作り、自由に動かして遊べる。服装やプロポーション、顔の形や髪型なんか



も自由自在だ。自分で作ったキャラがゲームの中で動くと、すごい感動があるよ（本誌ちづる体験談）。

マリオアーティスト サウンドメーカー(仮)

ETC

DD

任天堂

未定

音楽作成ソフト。ゴージャスな音源の種類と簡単操作で、作曲家気分をたんのうできるぞ。シリーズ4作品の中では最後発になりそうぞ。



以上マリオアーティストシリーズは、全て互いにデータのやりとりが可能。新しい遊び方のカタチだ。

※画面はSFC版のものです

ポケモンスタジアム2(仮)

ETC
N64+GB

任天堂

未定

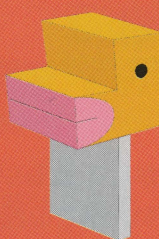
まだ正式な情報はないものの、151匹全部が使える完全版として発売されそうな『ポケスタ2』。前作を購入した人には何らかの配慮を



してほしいのだが、任天堂もそのへんのところはちゃんと考えて作っているようなので安心してね。

開発/サルバルネイ(マリーガルプロジェクト)

未定



『ジャングルパーク』を制作した松本弦人氏と『パラッパラッパー』の制作スタッフの伊藤ガビン氏が作っている作品だ。5月には映像で公開できそうとのことなので、その頃には気になる番長の正体も分かるかな？

※画面はイメージイラストです

巨人のドシン(仮)

ETC
DD

開発/バラム(マリーガルプロジェクト)

未定



巨人は体が大きくなっていく。同時に、誤解や今までに知らなかったいろんな思いも膨らんでいく。それと引きかえに、失っていく大事な「何か」がある…。製作発表から約1年、着々と開発は進行し、3月末頃には完成するらしい。

日本発売熱烈希望!の海外64ソフト

ていうか日本版が出る可能性の高い作品だ!

ゲームの質では世界に冠たるわが日本!だが、最近海外で作られている作品の中に、ぜひ日本で出してほしいという、期待の持てる秀作が続々登場しているのだ。というわけで、日本発売の可能性も高い(または決定している)本誌編集部がオススメする開発中の海外ソフトを紹介しよう。

Banjo-Tooie

バンジョーツーイ/開発・発売元: Rare

『バンジョーとカズーイの大冒険』の続編。TooieはTwo=2にかけたシャレ。で、日本語だとツ〜ギ(笑)。前作が『マリオ64』を上回る程の良いデキだっただけに、こちらも超期待。



※画面は前作のものです

Twelve Tales:Conker64

コンカースクエスト/開発: Rare/発売元: Nintendo

日本発売が発表されてから1年半、日本国内では画像はおろか内容の情報もつかめない。でも海外サイトでは画像他新情報が数多く公表されていて、開発はかなり進んでいるようだ。



日本発売決定済み

STAR WARS Episode1

スターウォーズ エピソードワン/開発: Lucas Arts/発売元: Nintendo

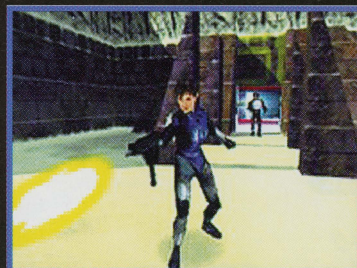
SWシリーズの最新作。『ログ中隊』の次回作だ。レース中心の内容になるらしいぞ。

Perfect Dark

パーフェクトダーク/開発・発売元: Rare

あの『ゴールデンアイ』のシステムを使用!

時は2023年。ある企業に潜入した諜報部員が知ったのは、エイリアンと共謀して世界制覇を企む、とてつもない陰謀だった…。レア社の誇る世界最高水準の技術が、この作品の圧倒的な世界観を見事に表現してくれるはずだ。



← 諜報部員の主人公、ジョアンナ・ダーク。敵の知能も格段に高いぞ



← 独特の雰囲気、がとて楽しみたい

Donkey Kong64

ウルトラドンキーコング/開発: Rare/発売元: Nintendo

昨年5月末にアメリカで開催されたE3で、NOA社長の荒川氏が「本当は出展したかったが、98年内の発売はキツそうなのでやめた」と語った。現在、開発はかなり進んでいると思われる。近いうちにより多くの情報が出そうだ。



← 現在公開されている画像はこの一点のみ

Jet Force Gemini

ジェットフォースジェミニ/開発・発売元: Rare

レア社いわく「ファンキー」なシューティング

舞台は銀河系。悪の集団Mizerにたまりかねたジェットフォースジェミニと呼ばれる3人が、宇宙で大冒険を繰り広げるACTだ。キャラごとにシナリオが違うが、互いに影響しあう「ザッピング」的な作り。海外は夏発売予定。



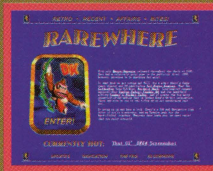
← レア社お得意の謎解き要素も盛りだくさんの旅がはじまる!



← 戦闘システムも気になるころ

Rare(レア)ってこんな会社なのだ

本社はイギリス。'80初めにパソコンゲームを作る会社として設立。任天堂レーベルで『スーパードンキーコング』シリーズ、『ゴールデンアイ』、『バンジョー〜』等、数々のヒット作を手がけたことは有名。



↑ ホームページも楽しい作り
www.rareware.com/

ザ・ロクヨンドリーム

読者プレゼント



インフルエンザが猛威をふるっているけど、みんなは大丈夫かな？ 私もかぜがみで体調がよくないんだけど、やる気と根性でがんばっているぞ。先月号で少ない予算と書いた事を心配してくれた読者の皆さんありがとう。これもやる気と根性で何とかしてみせるので、これからも64ドリームを応援してね。

©Nintendo

64ドリーム

メディアファクトリー

1 1名

N64
N64時代の到来に近い



2 5名

コントローラプロス
やっぱり4つそろえないとね

3 1名

ゴールドN64



これが最後のゴールドN64。3度目の正直はだれの手にも64。

4 3名

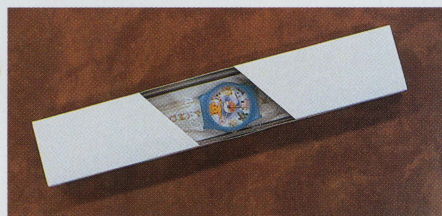
ゲームボーイカラー



毎月1番人気のGBカラー。どーんと3人にプレゼント。

5 3名

ANA ポケモンウオッチ
ポケモンジェットに乗った時に買ってきたのだ



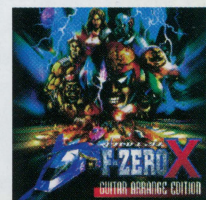
6 3名

『ゼルダの伝説～時のオカリナ～』
ハイラル・シンフォニー/CD
シンフォニック・アレンジで聴く「時のオカリナ」のメロディー



7 3名

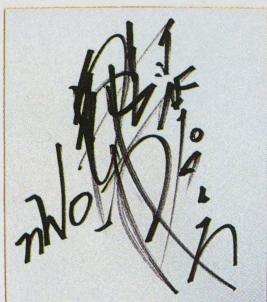
『F-ZERO X』
ギター・アレンジ・エディション/CD
音速を超える迫力満点のギターバトル!!



武藤 敬司さん

8 3名

サイン色紙
コブラツイストを掛けられたフカミバナナが死ぬ思いで獲得した武藤敬司のサイン色紙

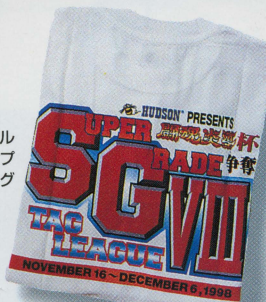


ハドソン

9 3名

SGリーグ Tシャツ

闘魂炎導のタイトルロゴが入った新日プロ・SGタッグリーグのTシャツ



コナミ

10 1名

『がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんてこ盛り』**オリジナルCD**(セットで)



オリジナルBGMがタッグリ収録されたサントラと影山ヒロノブと水木一郎の豪華ヴォーカリストが歌うシングルCDをセットでプレゼント

オリジナルゲーム・サウンドトラック



主題歌・挿入歌シングル

モリガング

11 5名

ピカッとクリーナー



端子の毛れもこれでパツパツのゲームボーイ専用クリーナー

マダム

12 5名

ゴージャー薬用殺菌ジェル



速乾・ベタつかない薬用殺菌ジェル。ゲームの前後は手をきれいにね

バンプレスト

13 3名

ポケモンキーホルダー



かわいポケモンキーホルダーを3つセットで3名に

パルテック

14 10名

SFC & N64用 クリーナー

編集部でも愛用のクリーナーだ



応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。

応募締切 '99年3月19日

当選発表

64ドリーム 6月号 (4月発売)

読者アンケート



アン・ケイトちゃんです♡すごく寒い日が続いたかと思えば、突然暖かい日もあって、今年の冬は体調を崩しやすい気候ね。みんなは風邪をひいたりしなかった？でも、気づけば春はもうすぐそこ。私は寒いのが大の苦手なので、暖かくなる日々がとて待ち遠しいです。

Q1 今月号の表紙はどうか (数字でお答えください。以下同じ)。

1.非常に良い 2.良い 3.普通 4.悪い 5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。

1.非常に良い 2.良い 3.普通 4.悪い 5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください (3つ以内)。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください (3つ以内)。

表1

- | | |
|------------------------|-----------------------------|
| 1 付録：特製シール | 26 ドリテクの殿堂スペシャル 骨ver. |
| 2 付録：特製ゼルダの伝説ポスター | 27 デス仙人のゴリラでも分かるN64教室 |
| 3 N64新作ソフトカレンダー | 28 トーキー発GAME STREET JOURNAL |
| 4 N64ドリームランキン | 29 64フォーラム |
| 5 ファイアーエムブレム | 30 ドリームインプレッション |
| 6 実況パワフルプロ野球6 | 31 ナベケン 今月の1本 |
| 7 悪魔城ドラキュラ黙示録 | 32 ロクコン大通り商店街 |
| 8 ポケモンナップ | 33 ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー |
| 9 スター・ウォーズ 出撃！ログ中隊 | 34 特集：宮本茂インタビュー |
| 10 バズルボウル64 | 35 教えて本郷さん N64の質問箱 |
| 11 WIPE OUT64 | 36 毎月新聞 |
| 12 人生ゲーム64 | 37 4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」 |
| 13 ラストレジオンUX | 38 ニンテンドウオールスター！ |
| 14 シャドウゲイト64 | 大乱闘スマッシュブラザーズ |
| 15 スーパーボウリング | 39 牧場物語2 |
| 16 超空間ナイタープロ野球キング2 | 40 超スノボキッズ |
| 17 64大相撲 | 41 カブコンファンクラブ |
| 18 おねがいモンスター | 42 SFC&GB情報局 |
| 19 トップギア・オーバードライブ | 43 それゆけマリオ親衛隊 |
| 20 NHL BLADES OF STEEL | 44 ドリテクの殿堂 |
| 21 ロクドリエンタメ倶楽部 | 45 N64新作ソフトカタログ |
| 22 ちづるのアナログチャット64 | 46 読者プレゼント |
| 23 ゼル夫くん | 47 読者アンケートのページ |
| 24 GUNGUN！進め対戦ヌル軍部 | 48 マンガ「ロクコン夢日記」 |
| 25 マンガ「Dream Drunker」 | |

Q5 あなたが今までに遊んだことのあるN64のソフトで、オススメだと思うものを教えて下さい (3つ以内)。また、そのソフトについて、10点満点で点数をつけてみて下さい。

Q6 任天堂のゲーム関係の商品で、あなたが今一番欲しいものを、ひとつだけ教えて下さい。

※ゲーム機本体や付属機器、またソフト (どのメーカーのものでもOK) など、何でもかまいません。

Q7 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。

[6月号 (4月21日発売) の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、集計期間内に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません]

表2

- | | |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| 【あ行】 | 32 ゼルダの伝説DD (仮) |
| 1 悪魔城ドラキュラ黙示録 | 【た・な行】 |
| 2 ウィンバック | 33 超空間ナイタープロ野球キング2 |
| 3 ウルトラドンキーコング (仮) | 34 超時空要塞マクロス Another Dimension (仮) |
| 4 ウルトラベースボール実名版64 | 35 テュロック2 (仮) |
| 5 エクストリームG2 | 36 動物番長 (仮) |
| 6 NHL BLADES OF STEEL | 37 トップギア・オーバードライブ |
| 7 NBA IN THE ZONE2 | 38 TONIC TROUBLE |
| 8 F-ZERO X DD (仮) | 39 忍たま乱太郎チャレンジバズル64 |
| 9 エルティル (仮) | 【は行】 |
| 10 オウガバトル3 Person of Lordly Caliber | 40 HYBRID HEAVEN |
| 11 おねがいモンスター | 41 爆ボンバーマン2 |
| 【か行】 | 42 PDウルトラマンバトルコレクション64 |
| 12 カービー64 (仮) | 43 飛龍の拳スタジアムリアルバージョン (仮) |
| 13 キャベツ (仮) | 44 ファイアーエムブレム64 (仮) |
| 14 巨人のドシン (仮) | 45 フライトシミュレーター (仮) |
| 15 金田一少年の事件簿 (仮) | 46 プロ指南麻雀「氏」 |
| 16 ゴルフ (仮) | 47 ポケモンスタジアム2 (仮) |
| 17 コンカースクエスト (仮) | 48 ポケモンナップ |
| 【さ行】 | 【ま行】 |
| 18 サイレントサマーストーリー | 49 MOTHER3 (仮) |
| 19 実況パワフルプロ野球6 | 50 マリオアーティスト サウンドメーカー (仮) |
| 20 実戦パチスロ必勝法 | 51 マリオアーティスト タレントメーカー (仮) |
| 21 実況G1 スティブル | 52 マリオアーティスト ビックチャーメーカー (仮) |
| 22 シムシティ64 | 53 マリオアーティスト ボリゴンメーカー (仮) |
| 23 シャドウゲイト64 | 54 マリオゴルフ64 (仮) |
| 24 人生ゲーム64 | 【ら行】 |
| 25 新世紀エヴァンゲリオン | 55 ラストレジオンUX |
| 26 スーパーボウリング | 56 レブ・リミット |
| 27 スーパーマリオRPG2 (仮) | 57 64ウォーズ |
| 28 スーパーマリオ64-2 (仮) | 58 64大相撲2 |
| 29 スーパーマン | 59 ロボットボンコツ64 (仮) |
| 30 スーパ〜魔獣使い伝説 | 60 WIPE OUT64 |
| 31 スター・ウォーズ 出撃！ログ中隊 (仮) | |

切手のいらないお得なアンケートハガキは次ページについてます。
3月19日の消印まで有効だよ。どんどん応募してね！

64ドリーム2月号プレゼント 当選者発表！

- | | | |
|-----------------------------|------------------------------|----------------------------------|
| ●ゴールドNINTENDO64
兵庫県／藤本博之 | 北海道／川口陽海
大阪府／小嶋佑典 | 東京都／佐々木 航 |
| ●劇場版ポケモンポスター
埼玉県／尾屋昌伸 | 埼玉県／木村康太郎 | ●GBカラーキャリバック
山梨県／山川健一 |
| ●ゲームボーイカラー
千葉県／菊地賢太郎 | 東京都／祭主悠斗 | 愛知県／小南正樹 |
| ●宮本茂さんサイン入り
静岡県／和田真樹 | 兵庫県／武田一馬 | 愛知県／井保昌 信 |
| ●64ドリーム
新潟県／吉田 良 | 山形県／金子 勝 | 奈良県／上村祐司 |
| ●ゼルダの伝説 時のオカリナ
京都府／坂根大毅 | ●マジカル テトリス チャレンジ
東京都／荒井秀行 | 東京都／羽田 梓 |
| ●64ドリーム豪華版
大阪府／澤村啓文 | featuring ミッキー
岐阜県／林 良樹 | 岩手県／細越沢崇介 |
| ●秋田県／青木 隆 | ●「マテチャレ」ジグソーパズル
岐阜県／梶浦悦子 | 宮城県／村上智哉 |
| ●ゲッターラブ!!
山口県／新城尊徳 | 大阪府／岡元一統 | 埼玉県／居場聡史 |
| ●ゲームボーイウォーズ2
秋田県／村田哲三 | ●「マテチャレ」ポップ
大阪府／安封皓介 | 広島県／大江香織 |
| ●愛媛県／津村有一郎 | ●ウェットリス
大阪府／石川弘司 | ●ガシャコン
「ゼルダの伝説時のオカリナ」フルカラーセット |
| 東京都／大平新悟 | ●「マテチャレ」2個セット
埼玉県／得上直哉 | 埼玉県／重岡恵子 |
| 大阪府／木村忠司 | 高知県／古谷裕二 | 愛知県／渡辺和子 |
| ●ロボットボンコツ
高知県／矢野 徹 | 福岡県／脇田将嗣 | 鹿児島県／鬼丸真弓 |
| | ●ナイフエッジ
高知県／矢野 徹 | 埼玉県／矢崎雅臣 |
| | 大阪府／永田清雅 | 東京都／中田ゆみ (敬称略) |

アンケートの視点

vol. 27

「GBを買った時は『Sa・Ga3』が一番話題になってたなあと思い出した。そしてそのGBは先生にとられたまま返してもらえなかった。今はどこにあるだろう…」とのお便りが新潟県のしんとう君 (19才) から寄せられました。先月号のアンケートの「GBといっしょに買ったソフト」を書きながら思い出したように。ある曲を聴くとそれが流行した時代を思い出すように。ゲームも自分がある年齢だった頃を思い出す、一つのココロのふるさとのようなものですよ。でも先生が返してくれないのはひどい！幸い、私は先生にとられたものはありませんが、友達の話ではしんとう君と同じ目にあっている人が多いようです。「学校に持って来るのはダメ」という規則は仕方ないとしても「返して下さい」って、生徒が先生に言う権利はあるはず。もし何か学校で「没収」されたものがある人は返してもらえよう、先生にお願いしましょう。でも、ゲームはなるべくおうちで、心おきなく楽しもうね。

◆アン・ケイトが小学校の高学年の頃は、このゲーム一辺倒の日々でした。なつかしい〜

The NINTENDO64 大好きマガジン 5月号は

3月20日(土)

に発売します 定価 490 円

*一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU

次号予告

いよいよ球春到来! というわけで、次号では『**パワプロ6**』の大特集〜! もちろん発売直前の『**ポケモンスナップ**』や今月はお休みしてた『**新世紀エヴァンゲリオン**』の最新情報もお伝えします。さらにSFC版『**ファイアーエムブレム**』のゲーム画面も初公開! 次号は春らしく情報てんこ盛りでお届けします。お楽しみに〜!

*予告の内容等は変更される場合があります

EDITOR'S VOICE

編集後記

●『ゲームは誰のもの?』と問われると、制作に関わった全ての人達のものであると同時にユーザーのものだと返答します。特定の個人や団体だけのものではないはずです。64ドリームは編集者を含めた読者のものです(わたる)

●現在2/8日。つーことはあと3日で『FF8』。思えばCD-ROMで最初にプレイしたRPGは『天外魔境』でした。あれから10年。今年は『DQ7』も『エムブレム』出るのだし、またゲーム三昧か(マッシー)

●なんだかんだ言いながら『FFVIII』を予約してしまった。前作で苦渋を味わったのに…、今度はもうやらないと思ってたのに…。でもやっぱり気になる。とりあえずやってみないとねえ。ああ、踊らされている(ケイ少佐)

●ついに「お酒はなるべく量を控えましょうね」とのドクターストップが! でも次の瞬間には2夜連続で浴びるほど飲んでた私。ああ自己嫌悪。やるなと言われたとついやりたくなるのが人間なんてララ〜ラですな(ちづる)

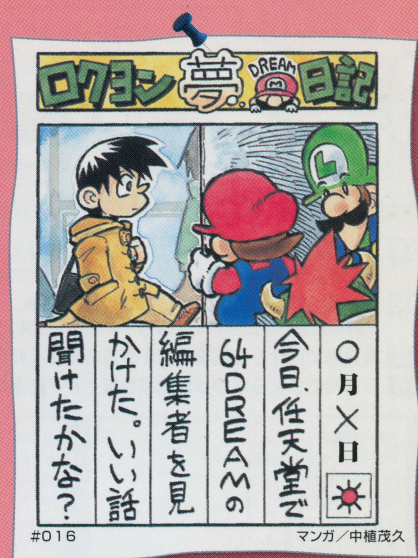
●ジョン・カーペンター監督の最新作『ヴァンパイア/最期の聖戦』を見てきた。この監督の映画って、なぜかあんまりヒットしないんだけど、オレは大好き。特に「要塞警察」なんか死ぬほど面白かった(いぜ!)(もっちゃん)

●ドリームキャストの『セガラリー2』に大ハマリの日々。サターン版の前作も相当やり込んだけど、『2』はコース・登場車種ともに多いので、さらに長期間遊べるのは確実。N64でも面白いレースゲーム出ないかな(エンドー)

●ホントはいろいろ書かなきゃいけないことも書きたいこともあるんだけど、今月はこの書きずにはいられません。馬場社長、ありがとう! あなたのでっかい背中は一生涯忘れません(直筆サイン入りタオルは宝物・フカミ)

●i Macにはあまり興味がなかったけど、5色のバリエーションはイカす。テレビCMで流れるストーンズもイカす。任天堂もプロスカラーに別の名前をつけてほしい。リンク(緑)とかマリオ(赤)とかテレサ(透明)とか(尾関)

●当たり前のことだけど、読者のみなさんからいただく情報はたいへん貴重。先日は地元鎌倉の建長寺の紋がトライフォース(蛇紋)と同じだと教えられた。今度の休日、ちょっと自転車で行ってみよう(もうすぐ春だね/SAO)



STAFF

スタッフ

- 発行人 佐々山泰弘
- プロデューサー 中川信行
- 編集長 左尾昭典
- 副編集長 中北亘
- デスク 真下明
- 編集 岩崎桂 / 脇智鶴 / 持田康之
遠藤靖幸 / 深水央
- 編集デザイン 大條千鶴子 / 南尾和美
- 編集協力 尾関友詩 (ワークハウス)
真下寿子 / 小松原アンドゥレ
大淵豊 / 白石岳 / 永見浩子
- カバーデザイン 斎藤浩一 (az! firm)
- デザイン&DTP 大岡喜直 / 相京厚史 (GORILLA)
東城由香里 / 山崎将貴 / 和辻哲
高橋慶子 (az! firm)
- 写真撮影 水口哲二 / 知久聡史 / 加藤昌人
坂田陽一
- イラスト 中植茂久 / 三浦ゆうま
牧野タカシ / 記村隆鶴 / 渡辺健一
- 広告 林承德 / 笹川北等 / 吉川晋司
柴崎貴久 / 花島優史
- 印刷 大日本印刷株式会社

The64DREAM 4月号

1999年2月20日発行

発行 ●株式会社 毎日コミュニケーションズ

編集 ●〒102-0074

東京都千代田区九段南 1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675

本社(広告・業務・販売)

〒100-0003

東京都千代田区一ツ橋 1-1-1 パレスサイドビル

TEL03(3211)2579 (広告)

TEL03(3211)2596 (販売)

TEL03(3211)2568 (業務)

FAX03(3214)8558 (共通)

編集部への
おたよりのあて先は

〒102-0074 千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「○○」係まで

バックナンバーに関する
お問い合わせは

出版事業本部・業務課
(☎ 03-3211-2568)
までお願いいたします



Nintendo®



NINTENDO 64



「スーパードンキーコング」を
作ったRARE社から
新しいヒーロー&ヒロインが
生まれた!

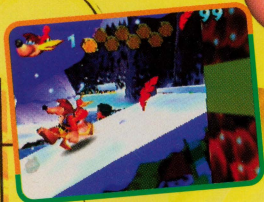


妹思いのクマのバンジョーと
せっかち者のトリのカズーイ!

バワフル&ユニークな
アクションが、
簡単操作でスクてきちゃう!



アクションはもちろん、
パズル的な謎解きもあるから
アタマもけっこう使うんだ!



アクションゲームが
大好きなら、
きっと満足できるはず!

バンジョーとカズーイ の大冒険 BANJO KAZOOIE

大好評発売中!

希望小売価格 6,800円(税別) ★1人用★3Dアクション★振動バック対応★バックアップ機能付き



任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス 東京 (03) 3540-9999/大阪 (06) 6376-3355/京都 (075) 525-3444/
名古屋 (052) 586-3000/岡山 (086) 255-2130/札幌 (011) 612-4144
インターネットの任天堂ホームページ <http://www.nintendo.co.jp/>

NINTENDO 64

※と NINTENDO 64 および 振動バック は任天堂の商標です。
©1998 Nintendo/Rare. Game by Rare. Rareware logo is a trademark of Rare.



超ス/ボキッ

今度のス/ボは
超イケてる~!



●新しいショット弾・アイテム
が追加!



●コースの種類がいっぱい
あるよ!



●新要素「ストーリーモード」
では巨大なボスが登場!

好評発売中 希望小売価格¥6,800 (税別)

■NINTENDO64専用ソフト ■アクションレースゲーム(1~4人用) ■振動バック対応



©ATLUS/RACDYM 1999 NINTENDO 64 および 振動バック は任天堂の商標です。

商品のお買い求め先について

全国の玩具店、百貨店・大手スーパーの玩具売場、または
ゲームソフトショップにてお買い求めください。お近くのお
店にない場合は、下記問い合わせ先までご連絡ください。

株式会社アトラスCS販売部 〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8
TEL 03-3235-7802 受付時間 9:30~18:00 (休日は除きます)

アトラスFAXステーションサービス ファンキーネット: 03-3258-0753

ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。(ボックスナンバー 7777)

<http://www.atlus.co.jp/>

ATLUS
株式会社アトラス



9784839901578



1929476004673

ISBN4-8399-0157-0

C9476 ¥467E ©毎日コミュニケーションズ 1998 Printed in Japan 大日本印刷(株) 雑誌68391-90

The
64DREAM

4月最新情報満載号
ザ・64DREAM

●マリーガールが新タイトルを発表
●ゼルダ開発者インタビュー

1999 Apr.
MYCOM
ムックシリーズ

1999年2月20日発行(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568

定価: 本体**467**円+税